



**MAKNA WARAK NGENDOG BAGI MASYARAKAT
KOTA SEMARANG
(Kajian Antropologi Simbolik)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi
Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana Antropologi Sosial**

Oleh :

AYULIA NUR RACHMAWATI

NIM. 13060115140027

**PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2019

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayulia Nur Rachmawati

NIM : 13060115140027

Program Studi : S1 Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

Dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Makna *Warak Ngendog* Bagi Masyarakat Kota Semarang (Kajian Antropologi Simbolik)” adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri, bukanlah hasil plagiat karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, dan semua kutipan yang ada di skripsi ini telah saya sebutkan sumber aslinya berdasarkan tata cara penulisan kutipan yang lazim pada karya ilmiah.

Semarang, Agustus 2019
Yang menyatakan,



Ayulia Nur Rachmawati
NIM. 1306011140027

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“New day, new missions, new goals, new success”

ANR, 2015.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan memanjatkan segala syukur kepada Allah SWT, Saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua saya yang saya cintai yang telah mengorbankan segala dukungan yang tidak pernah berhenti.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi pada:

Hari : Senin

Tanggal : 12 Agustus 2019

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I



Afidatul Lathifah, M.A
NIP. 198604222015042001

Dosen Pembimbing II



Drs. Mulyo Hadi Purnomo, M.Hum
NIP. 196608151993031011

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Makna Warak Ngendog bagi Masyarakat Kota Semarang (Kajian Antropologi Simbolik)” telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Strata I Program Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, pada:


Hari/tanggal : Jum’at, 27 September 2019

Pukul : 11.30 WIB

Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro:

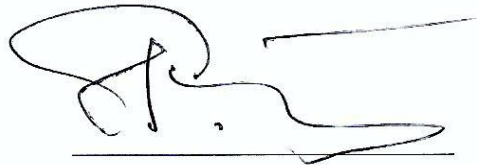
Ketua Penguji,

Dr. Eko Punto Hendro, M.A
NIP. 195612241986031003



Anggota I,

Dr. Suyanto, M.Si
NIP. 196603111994031003



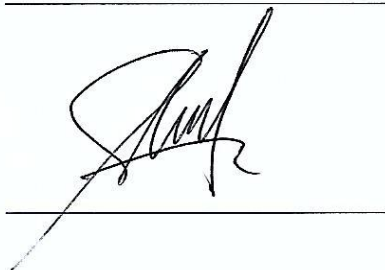
Anggota II,

Dr. Amirudin, M.A
NIP. 196710241993031003

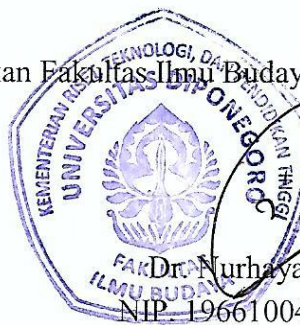


Anggota III,

Af'idatul Lathifah, M.A
NIP. 198604222015042001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 196610041990012001

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas izin dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan tulisan skripsi yang berjudul Makna Warak Ngendog bagi Masyarakat Kota Semarang (Kajian Antropologi Simbolik). Karya sederhana ini menyimpan banyak pengalaman berharga dan proses yang panjang. Setiap proses, interaksi, peristiwa, dan pengetahuan yang saya dapatkan tentunya mempunyai andil dalam membangun diri saya untuk menjadi yang lebih baik. Untuk itu saya ingin berterimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Dr. Nurhayati, M.Hum.
2. Ketua Departemen Budaya Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Dr. Suyanto, M.Si.
3. Ketua Prodi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Dr. Amirudin, M.A.
4. Kedua dosen pembimbing, Af'idatul Lathifah, M.A dan Drs. Mulyo Hadi Purnomo, M.Hum yang telah membimbing saya selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih waktu dan tenaga yang telah diluangkan.
5. Seluruh dosen Program Studi Antropologi Sosial Undip, Dr. Eko Punto Hendro, M.A selaku dosen wali saya dan Alm. Prof. Dr. Agus Maladi I, M.A yang sudah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada saya ketika melakukan perlombaan. Terima kasih telah membimbing dan mengajarkan kami banyak hal.
6. Papa Kanim Nursarifudin dan Mama Rupini, kedua orang tua hebat saya yang selalu memberi dukungan terhadap apapun keputusan yang saya ambil. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada Ny. Elvina dan Tn. Defri yang juga selalu mendukung di segala situasi. Terima kasih juga saya ucapkan kepada keponakan metal saya, Amira Devina Wulandhany.

7. Terima kasih pula kepada alumni X-1, XI IPA 3, dan XII IPA 1 SMAN 2 Cibinong yang selalu membantu penulis belajar eksak yang ternyata selama masa SMA saya salah jurusan.
8. Kepada Gayo dan Bangdul yang sudah bersedia menemani saya berkeliling Kota Semarang di malam hari dan menelusuri angkringan Pak Gik, angkringan gaib, dan alun-alun Ungaran, semoga selalu diberkahi dan diberi kesempatan berjumpa kembali setelah ini.
9. Tim Keluarga Berencana Desa Sumbermulyo, Rere, Akang, Wisdan, Wina, Linda, Intan, Dila, Yeni, Riski, Novi terima kasih pengalaman selama KKNnya kalian luar biasa.
10. Kepada teman-teman Antropologi Sosial 2015 saya mengucapkan terima kasih sudah memberikan suasana kekeluargaan, kepada Wandu, Bajuk, Faris, Rizki, Fardan, Epul terima kasih sudah mengantar kemanapun saya pergi, kepada penghuni kontrakan terima kasih sudah berbagi Wifi gratis dan fasilitas antar jemput, kepada Puti dan Idauh teman ngambis di kala dompet krisis terima kasih sudah menularkan semangat dan cerita-cerita kalian, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu terima kasih banyak hidup penulis lebih berwarna karena kalian.
11. BEM FIB UNDIP 2016 terkhusus MIKATBUD, KAWAN 2017, dan BEM UNDIP 2018 terkhusus HARKAM terima kasih sudah menjadi tempat saya berkembang dan belajar dalam berorganisasi dan mengatur waktu prioritas. Saya sayang kalian semua.
12. Kepada Bakesbangpol Kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian di Kota Semarang, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, Denok Kenang Kota Semarang, dan seluruh informan yang bersedia bercerita kepada penulis selama penelitian terima kasih banyak.

Semarang, 27 September 2019

Ayulia Nur Rachmawati

ABSTRAK

Warak Ngendog sebagai warisan budaya Kota Semarang mulai mengalami transformasi bentuk maupun fungsi. Tulisan ini akan mengungkap bagaimana masyarakat Kota Semarang memaknai dan memahami simbolisasi Warak Ngendog serta dampak yang timbul akibat transformasi Warak Ngendog. Penelitian ini menggunakan metode etnografi dengan beberapa teknik penelitian, yaitu observasi partisipasi, wawancara mendalam, dan studi pustaka. Teori yang digunakan antara lain teori strukturasi oleh Giddens dan teori *city branding* oleh Keith Dinne. Pendekatan yang digunakan untuk mengkaji penelitian ini yaitu interpretivisme simbolik oleh Clifford Geertz. Berdasarkan hasil penelitian, masyarakat menginterpretasikan Warak Ngendog sebagai sebuah ikon kota sehingga dipakai di berbagai kegiatan sehingga memunculkan fungsi baru Warak Ngendog sebagai media *branding*, sebagai bentuk media dakwah, dan sebagai sumber pendapatan karena telah menjadi inovasi industri kreatif. Faktor-faktor munculnya perbedaan interpretasi antara lain faktor edukasi dan kebebasan berekspresi dari pemerintah kota, selain itu transformasi dari Warak Ngendog memunculkan dampak positif berupa meningkatnya perekonomian masyarakat dan Warak Ngendog lebih dikenal masyarakat luas, serta dampak negatif berupa perdebatan antara pemerintah dengan pegiat seni budaya dan berkurangnya *sense of belonging* masyarakat terhadap Warak Ngendog akibat transformasi yang terjadi.

Kata kunci : Warak Ngendog, interpretasi, transformasi, interpretivisme simbolik

ABSTRACT

Warak Ngendog as an icon of Semarang City that starts change by some transformations. This research will reveal how the citizens of Semarang city understanding the symbolization of Warak Ngendog and the impacts given by the transformation. This research uses ethnographic method with several research technique, which are direct observation, deep interview, and library research. The theory those are used in this research are structuration theory by Giddens and city branding theory by Keith Dinne. The paradigm that is used in this research is symbolic interpretivism by Clifford Geertz. Based from the result of this research, Semarang citizens interpret Warak Ngendog as an icon of the city in various activity and founding new function as branding media, as a dakwa media, and as an income source due to its influence in creative industry. The factors that cause different interpretations such as education factors and freedom of expression by city government. In addition, Warak Ngendog's transformation also brings up positive impact by increasing the people's economy and also Warak Ngendog is more recognised in the society. In the other hand, negative impacts are emerged as debate among government and cultural arts activists and reduction in sense of belonging among citizens toward Warak Ngendog due to the transformation that occurred.

Key words: Warak Ngendog, interpretation, transformation, symbolic interpretivism

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Kerangka Teoritik	6
1.5.1 Tinjauan Pustaka	6
1.5.2 Landasan Teori.....	10
1.5.3 Kerangka Pemikiran.....	11
1.6 Batasan Istilah	13
1.7 Metode Penelitian.....	14
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	15
1.7.2 Metode Penentuan Informan	16
1.7.3 Teknik Analisis Data.....	16
1.7.4 Sistematika Penulisan	19
BAB II	21
KEBUDAYAAN KOTA SEMARANG DAN GAMBARAN UMUM WARAK NGENDOG.....	21
2.1 Kondisi Geografis Kota Semarang.....	21
2.1.1 Sejarah Kota Semarang	23
2.1.2 Karakteristik Masyarakat Semarang	25
2.1.3 Kebudayaan Masyarakat Semarang	26
2.2 Sejarah dan Asal Usul Warak Ngendog.....	28
2.2.1 Bentuk Warak Ngendog.....	31
2.2.2 Makna Simbolik Warak Ngendog.....	33
BAB III.....	37
VISUALISASI WARAK NGENDOG.....	37
3.1 Visualisasi Warak Ngendog.....	37
3.1.1 Maskot Tradisi Dugderan.....	38
3.1.2 Mainan Anak-anak	43
3.1.3 Tari Warak Dugder	45
3.1.4 Patung di Taman Kota.....	48

3.1.5	Motif Batik Semarang	50
3.1.6	Cenderamata Khas Kota Semarang.....	52
3.1.7	Visualisasi <i>Digital</i> Warak Ngendog	54
BAB IV	59
PEMAKNAAN DAN DAMPAK TRANSFORMASI WARAK NGENDOG	59
4.1	Pemaknaan Warak Ngendog bagi Masyarakat Kota Semarang.....	59
4.1.1	Ikon Utama Kota dan Simbol Masyarakat Kota Semarang yang Multikultural dan Toleran	60
4.1.2	Media Dakwah dalam Ajaran Islam.....	64
4.1.3	Sebagai Sumber Pendapatan	68
4.2	Faktor-faktor Munculnya Perbedaan Interpretasi Terhadap Warak Ngendog	71
4.3	Dampak Transformasi Warak Ngendog.....	73
BAB V	78
PENUTUP	78
5.1	Simpulan	78
5.2	Saran dan Rekomendasi	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN - LAMPIRAN	84
	Lampiran 1. Daftar Informan	85
	Lampiran 2. Pedoman Wawancara.....	87
	Lampiran 3. Dokumentasi	88
	Lampiran 4. Surat Pernyataan Penelitian	91
	Lampiran 5. Biodata Penulis	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Berfikir	12
Gambar 2. Warak Ngendog di Masjid Agung Jawa Tengah	30
Gambar 3. Bentuk Tradisional Warak Ngendog.....	31
Gambar 4. Bentuk Modern Warak Ngendog	32
Gambar 5. Bentuk Kontemporer Warak Ngendog.....	33
Gambar 6. Prosesi Arak-arakan Warak Ngendog pada Dugderan 2019.....	41
Gambar 7. Tradisi Dugderan 2019.....	42
Gambar 8. Warak Ngendog Raksasa Setinggi 6,1 meter	43
Gambar 9. Bapak Arif Pengrajin Warak Ngendog	44
Gambar 10. Tari Warak Dugder pada Dugderan 2019	45
Gambar 11. Festival Tari Warak Dugder 2019	47
Gambar 12. Patung Warak di Taman Pandanaran	48
Gambar 13. Batik Cap Motif Warak.....	51
Gambar 14. Batik Motif Warak pada Dugderan 2019	52
Gambar 15. Motif Batik Warak pada Hiasan Jalan.....	52
Gambar 16. Gantungan Kunci Warak Ngendog	53
Gambar 17. Wayangan Warak Ngendog	54
Gambar 18. Logo <i>City Branding</i> Kota Semarang.....	55
Gambar 19. Logo Festival Perahu Warak 2013	56
Gambar 20. Logo <i>Semarang Great Sale</i>	57
Gambar 21. Logo <i>ASEAN Schools Games</i> 2019	58
Gambar 22. Logo Organisasi Dewan Kesenian Semarang	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Luas Wilayah/Area Kota Semarang.....	23
Tabel 2. Ketinggian Wilayah Kota Semarang.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia memiliki populasi 265 juta jiwa pada tahun 2017 dan menduduki peringkat ke-4 untuk Negara dengan jumlah populasi terbanyak. Banyaknya penduduk dan pulau, menjadikan Negara Indonesia memiliki beragam suku serta subsuku. Tersebar di 17.000 pulau yang terbentang sejauh 3.000 mil dari timur ke barat dan 1.000 mil dari utara ke selatan (Siany & Atiek, 2009:23). Keberadaan suku dan subsuku di Indonesia mencapai lebih dari 1.340 kode subsuku (BPS, 2010) tentunya menciptakan kebudayaan lokal yang berbeda antara satu kelompok suku dengan kelompok suku lainnya.

Kebudayaan memiliki banyak definisi yang dikembangkan oleh para ahli ilmu sosial salah satunya dikembangkan oleh seorang tokoh antropologi Indonesia, Koentjaraningrat. Ia mendefinisikan kebudayaan sebagai “keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dicetuskan melalui proses belajar.” Koentjaraningrat (1984), membagi kebudayaan menjadi tujuh unsur universal, yaitu (1) Sistem upacara keagamaan atau religi, (2) Organisasi kemasyarakatan, (3) Sistem ilmu pengetahuan, (4) Bahasa, (5) Kesenian, (6) Sistem mata pencaharian, (7) Teknologi dan peralatan. Susunan unsur tersebut diurutkan berdasarkan unsur yang sukar berubah hingga yang mudah berubah.

Kebudayaan yang dibentuk oleh kelompok suku memiliki ciri khas masing-masing yang tidak akan ditemui di kelompok suku lainnya. Kebudayaan tersebut dinamakan budaya lokal. Budaya lokal umumnya berkembang secara turun-temurun dari nenek moyang masyarakat setempat atau dari tokoh-tokoh yang berperan penting di dalam sejarah setempat yang kemudian diturunkan kepada generasi selanjutnya hingga saat ini. Budaya lokal juga dikaitkan dengan batasan fisik dan geografis yang jelas, misalnya budaya Sunda yang merujuk pada

tradisi yang berkembang di Jawa Barat karena mayoritas suku Sunda berada di Jawa Barat dan tradisi Sunda tidak akan ditemui di daerah Papua.

Adanya perpindahan masyarakat ke daerah lain untuk bertahan hidup membuat budaya lokal semakin berkembang karena adanya proses percampuran dengan budaya lokal yang dibawa oleh para pendatang. Kota Semarang menjadi salah satu kota yang dihuni oleh banyak pendatang dari berbagai etnis karena menjadi kota perdagangan yang berada di wilayah pesisir Pulau Jawa menjadikan Kota Semarang sebagai kota yang multikultural. Budaya lokal Kota Semarang merupakan budaya pesisiran yang juga mengadaptasi budaya-budaya dari etnis yang mendiami Kota Semarang sehingga muncul kebudayaan hasil akulturasi seperti Gambang Semarang yang mengadaptasi kesenian Betawi, Jawa, dan Cina, tradisi Gebyur Bustaman yang diadaptasi dari tradisi dari daerah gujarat, serta motif-motif batik Semarangan yang mendapat pengaruh dari budaya Cina (Yuliati, 2010:16).

Etnis pendatang yang berpengaruh besar terhadap budaya lokal Semarang ialah etnis Cina/Tionghoa, Arab/Gujarat, dan Eropa mulai dari kesenian, arsitektur bangunan, makanan, hingga bahasa. Sebagai wilayah pesisir yang juga memiliki dataran tinggi, kebudayaan Kota Semarang lebih dominan ke kebudayaan pesisiran yang kental dengan ajaran agama, seperti sedekah laut, selamatan, dan melalui kesenian yang lebih aktif, ceria, banyak warna karena sifat masyarakat pesisir yang lebih terbuka dibanding masyarakat pedalaman atau pegunungan. Agama Islam adalah agama mayoritas dan juga agama yang dibawa oleh pendiri wilayah Semarang sehingga kebudayaan Semarang dominan mengarah ke ajaran agama Islam.

Salah satu tradisi lokal Kota Semarang ialah tradisi Dugderan yang dilaksanakan secara rutin setiap tahunnya menjelang bulan Ramadhan. Acara digelar mulai dari dibukanya pasar dugder selama 10 hari sebelum acara puncak, hingga prosesi Dugderan yang dilaksanakan mulai dari Balaikota Semarang menuju Masjid Agung Semarang hingga Masjid Agung Jawa Tengah. Masyarakat Semarang tumpah ruah dalam acara tersebut mulai dari anak-anak hingga orang tua.

Setiap tradisi memiliki keunikan untuk mencirikan tradisi tersebut, tak terkecuali dalam tradisi Dugderan yang memiliki Warak Ngendog sebagai maskotnya. Warak Ngendog sebagai salah satu unsur utama dari tradisi Dugderan merupakan warisan sejarah dan budaya masyarakat Semarang yang diarak bersama warga Semarang sepanjang jalur karnaval. Sebagai sebuah karya seni, Warak Ngendog mampu bertahan di tengah perubahan sosial budaya bahkan saat ini telah menjadi maskot Kota Semarang (lihat Muhammad, 1995:72-75).

Warak Ngendog tidak serta merta menjadi maskot dalam ritual, dalam filosofinya Warak Ngendog memiliki arti penting untuk tradisi Dugderan. Penelitian “Makna Warak Ngendog dalam Tradisi Ritual Dugderan” (2017) yang dilakukan oleh Supramono mengungkap nilai-nilai dalam diri Warak Ngendog yang selalu ada setiap prosesi Dugderan. Supramono mengungkap bahwa Warak Ngendog merupakan media penyampaian pesan atau berita penting Sang Bupati Semarang tentang kepastian awal puasa, kandungan pesan-pesan agama berupa ajakan *wara*¹, serta unsur estetis yang menarik perhatian masyarakat agar dapat diterima disegala kalangan.

Pemerintah Kota Semarang mulai memperkenalkan Warak Ngendog lebih jauh lagi dengan memilih logo *city branding* Kota Semarang dalam sayembara yang dilaksanakan pada tahun 2012 lalu. Diikuti dengan slogan *Variety of Culture*, Pemkot Semarang berusaha memperkenalkan kepada masyarakat luar Semarang bahwa Kota Semarang memiliki budaya yang beragam serta Warak Ngendog sebagai maskot kota. Warak Ngendog juga muncul dalam motif batik khas Semarang, monumen atau patung yang berada di Taman Kota, serta dipresentasikan dalam bentuk tari kreasi Semarang yang biasa disebut Tari Warak Dugder. Sekarang para korporasi di Kota Semarang juga mulai memakai Warak Ngendog pada acara mereka yang dimunculkan pada logo atau sekedar dekorasi.

Seiring berjalannya waktu bentuk Warak Ngendog kini semakin beragam karena perkembangan zaman. Perubahan bentuk tidak terlalu signifikan, hanya pada bagian kepala yang berubah dan telur yang sudah jarang ditampilkan. Pro kontra dari para budayawan hadir menanggapi perubahan bentuk kepala warak

¹ Bahasa Arab: taat atau menjaga

yang semula dianggap sebagai kepala kambing berubah menjadi kepala *liong* atau naga serta telur yang tidak ditampilkan lagi. Masyarakat sebagai pelaku budaya yang juga menggunakan Warak Ngendog dalam kebudayaannya tentunya memiliki pemahaman tersendiri mengenai hewan rekaan tersebut yang mungkin berbeda dari pendapat budayawan dan pemerintah.

Oleh karena itu, perlu adanya kajian dengan nilai kebaruan mengenai pemahaman masyarakat Kota Semarang dalam memaknai Warak Ngendog untuk mencari tahu interpretasi masyarakat Kota Semarang terhadap makna Warak Ngendog dan apakah perubahan Warak Ngendog berdampak bagi masyarakat. Penulis menggunakan teori interpretivisme simbolik yang dikembangkan oleh Clifford Geertz untuk melihat persepsi masyarakat Kota Semarang terhadap Warak Ngendog dari sisi *emic*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan kepustakaan penelitian yang sudah ada dari sudut pandang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran dalam latar belakang di atas, melalui penelitian ini akan dikaji masalah tentang pemaknaan Warak Ngendog bagi masyarakat Kota Semarang. Penulis memperkecil permasalahan sebagai fokus penelitian, maka permasalahan tersebut secara lebih rinci dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana masyarakat Kota Semarang memvisualisasikan Warak Ngendog?
2. Bagaimana masyarakat Kota Semarang memahami dan memaknai Warak Ngendog di Kota Semarang?
3. Apa faktor yang mempengaruhi transformasi Warak Ngendog dan bagaimana dampaknya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni:

1. Mengetahui dan menjelaskan pemahaman mengenai Warak Ngendog saat ini melalui sudut pandang masyarakat Semarang;
2. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan visual dan makna Warak Ngedog;
3. Mengidentifikasi penggunaan Warak Ngendog oleh masyarakat Kota Semarang;
4. Mengidentifikasi dampak transformasi Warak Ngendog bagi masyarakat Kota Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan teori-teori yang mengkaji mengenai masalah sosial serta budaya, khususnya pada studi Antropologi, serta pengembangan dari penelitian sebelumnya, dan diharapkan akan ada pengembangan penelitian lainnya setelah ini dengan mengacu pada skripsi ini.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan menambah referensi bagi :

- Pemerintah, yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam melestarikan dan mengembangkan Warak Ngendog sebagai aset daerah yang mampu menggerakkan sektor lainnya selain bidang pariwisata.
- Budayawan dan seniman semoga dari hasil penelitian ini akan saling kerjasama dengan pemerintah atau masyarakat dalam melestarikan Warak Ngendog dengan benar tanpa menimbulkan masalah baru.
- Masyarakat, yaitu tertulis dan tersedianya informasi faktual tentang interpretasi mereka terhadap Warak Ngendog yang beragam, tidak hanya dalam satu persepsi saja sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk menyosialisasikan, mewariskan, dan melestarikannya.

1.5 Kerangka Teoritik

1.5.1 Tinjauan Pustaka

Setiap manusia dengan kelompoknya memiliki budaya mereka sendiri untuk membedakan identitas mereka dengan lainnya. Menurut Koentjaraningrat (1984:3) budaya berasal dari bahasa Sansekerta *budhaya*, bentuk jamak dari *budhi* yang memiliki arti budi atau akal. Manusia pada hakikatnya mampu menciptakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya demi mempertahankan dan mengembangkan hidupnya dengan demikian, manusia menciptakan dinamika kebudayaannya melalui akal dan kebutuhan hidup mereka. Clifford Geertz menyatakan bahwa analisis budaya adalah menduga-duga makna, menilai dugaan itu dan menggambarannya secara eksplanatoris menjadi dugaan yang lebih baik. Konsep umum kebudayaan dari Clifford Geertz yang mendukung dalam penelitian ini yaitu kebudayaan sebagai suatu pola makna yang terkandung di dalam simbol yang ditransmisikan menjadi suatu sistem konsepsi-konsepsi yang diwariskan yang diekspresikan dalam bentuk-bentuk simbolik yang melalui bentuk simbolik itu individu mengomunikasikan, memelihara, dan mengembangkan pengetahuan mereka mengenai kehidupan dan bersikap terhadap kehidupan (Saifuddin, 2006:307).

Manusia adalah makhluk yang selalu mencari makna dan memaknai sesuatu yang ada di sekitarnya, karena itu Danesi dan Perron berpendapat bahwa manusia disebut sebagai *homo signans* (Hoed, 2014:3). Proses pemaknaan yang dilakukan oleh manusia terhadap sesuatu dikenal dengan nama *semiosis*². Apa yang dimaknai oleh manusia yang ada di sekitarnya disebut *sign* (tanda). Semiotik tanda bersanding dengan makna, dengan artian setiap tanda selalu memiliki makna yang dibuat oleh manusia pengguna tanda tersebut. Ketika memaknai tanda, manusia memerlukan fakta-fakta terdahulu dan kemudian membuat fakta-fakta baru mengenai tanda tersebut.

Fakta adalah sesuatu yang tertangkap oleh pancaindra kita. Terdapat dua cara untuk memandang fakta dalam ilmu pengetahuan. Bagi ilmu pengetahuan

² Charles Sanders Peirce menggambarkan semiosis sebagai proses dari penerapan sesuatu dengan indra kita yang kemudian diolah oleh kognisi kita (Hoed, 2014:4)

alam, fakta adalah segalanya sedangkan, bagi ilmu pengetahuan sosial dan budaya, fakta bukan segalanya bahkan dalam ilmu pengetahuan sosial dan budaya pikiran, emosi, dan keinginan adalah fakta dan untuk menganalisis fakta dalam ilmu pengetahuan sosial dan budaya, peneliti perlu mencari tahu makna-makna, menafsir terkaan-terkaan itu, dan menarik kesimpulan eksplanatoris dari terkaan-terkaan yang lebih baik. Tetapi bukan hanya penafsiran yang menurunkan segala cara ke taraf *observasional*³ yang paling langsung, melainkan teori yang menjadi tempat tergantungnya secara konseptual penafsiran seperti itu (Geertz, 1992:35).

Masyarakat tidak selalu hidup bersama kelompoknya, kelompok lain mungkin akan datang dan masuk ke dalam kelompoknya dan kemudian membaaur bersama-sama. Budaya yang dihasilkan oleh pembauran beberapa kelompok dalam jangka waktu yang relatif lama dikenal dengan nama akulturasi. Akulturasi budaya antara budaya lokal dengan budaya asing menjadi salah satu proses pembentukan budaya baru yang dapat diterima masyarakat. Proses akulturasi yang berlangsung dengan baik akan menghasilkan integrasi dari unsur kebudayaan asing dengan unsur kebudayaan masyarakat penerima, dengan demikian unsur-unsur kebudayaan asing dapat dianggap sebagai unsur kebudayaan sendiri (Siany & Atiek, 2009:13-16).

Keadaan masyarakat Semarang yang majemuk menyebabkan masyarakat berinisiatif menciptakan sesuatu yang dapat menyatukan seluruh elemen masyarakat walaupun terdapat perbedaan etnis, agama dan ras. Tradisi Dugderan merupakan tradisi masyarakat Semarang sejak tahun 1881 untuk menyambut datangnya bulan suci Ramadhan. Tradisi Dugderan menjadi ajang penyambung silaturahmi bagi semua kalangan dan dalam tradisi Dugderan mengandung nilai-nilai multikulturalisme⁴. Masyarakat Kota Semarang dari berbagai kalangan dan etnis tumpah ruah memeriahkan prosesi Dugderan sehingga tidak terlihat perbedaan diantara mereka.

³ Berkaitan dengan observasi atau peninjauan (Kamus Besar Bahasa Indonesia volume V online)

⁴ Kebudayaan yang beragam, mengisyaratkan pengakuan terhadap realitas keragaman kultural yang berarti mencakup baik keragaman tradisional seperti keragaman suku, ras, agama maupun keberagaman bentuk-bentuk (subkultur) yang terus bermunculan di setiap sejarah kehidupan masyarakat (Irhandyaningsih, 2012)

Dilansir dari berita online Detik News, acara pawai Dugderan yang berlangsung pada tanggal 3-4 Mei 2019 diikuti oleh lebih dari 10.000 pelajar dari 1.426 sekolah di Kota Semarang dan lebih dari 2.500 peserta arak-arakan warak yang berasal dari 16 kecamatan di Kota Semarang dengan pembagian pawai anak-anak dilaksanakan tanggal 3 Mei 2019 dan pawai utama dilaksanakan tanggal 4 Mei 2019 (sumber: <https://radarsemarang.com/2014/10/25/budayawan-tuntut-warak-ngendog-asli/>). Warak Ngendog merupakan wujud akulturasi budaya yang dituangkan dalam karya seni rupa dan menjadi sosok pemersatu etnis di Semarang. Penciptanya pun belum diketahui hingga saat ini. Amien Budiman dan Djawahir Muhammad sebagai seorang budayawan Semarang beranggapan bahwa Warak Ngendog awalnya hanya sebuah mainan anak-anak yang dijual di pasar malam dugder menjelang Ramadan (Muhammad, 2016:132).

Pemerintah Kota Semarang menyajikan Warak Ngendog setinggi 6 meter lebih pada prosesi Dugderan tahun 2019. Djawahir Muhammad dalam esainya yang berjudul *Menafsirkan Bentuk dan Makna Warak Ngendog* (2016) menjelaskan bahwa bentuk Warak Ngendong sebenarnya berupa kepala kambing, leher unta, perut naga, memiliki empat buah kaki, bulu-bulu yang berwarna-warni, dan tidak lupa pula *endhog* atau telur. Bentuk-bentuk warak seperti yang dijelaskan oleh Djawahir bukan berarti tidak memiliki nilai-nilai filosofi. Mulai dari kepala hingga telurnya memiliki filosofi dan nilai-nilai bagi masyarakat Kota Semarang yang hidup secara multikultural sehingga kemajemukan tersebut dapat disatukan melalui Warak Ngendog (lihat Muhammad, 2016:132-144).

Menurut Djawahir, Warak Ngendog yang beredar saat ini mengalami beberapa perubahan seperti kepala warak berubah menjadi kepala naga, serta ketiadaan telurnya. Perubahan tersebut dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap makna Warak Ngendog. Menurut Mead, persepsi merupakan proses yang dimulai oleh penglihatan, penginderaan, dan pendengaran dan kemudian diproses di dalam otak mereka sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang telah dilihatnya (Ritzer dan Douglas, 2004: 274-275). Teori tersebut berkaitan dengan teori interpretivisme simbolik yang dikembangkan oleh Geertz dalam mencari *makna* dari persepsi masyarakat terhadap suatu simbol.

Penelitian terdahulu mengenai Warak Ngendog sudah banyak dilakukan, tetapi persepsi masyarakat Semarang sebagai pendukung kebudayaan tersebut bisa jadi berbeda pandangan dengan para ahli budaya maupun pemerintah. Penelitian terdahulu diperlukan sebagai acuan peneliti dalam mencari masalah baru yang akan diteliti untuk menghasilkan penelitian terbaru, selain itu hasil riset yang mempelajari Warak Ngendog juga diperlukan sebagai data sekunder dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu mengenai Warak Ngendog yaitu tesis “Makna Warak Ngendog dalam Tradisi Dugderan di Kota Semarang” yang dilakukan oleh Supramono (2007). Tujuan pada penelitian tersebut yaitu untuk mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan: (a) penyelenggaraan tradisi Dugderan, (b) faktor eksraestetis yang mendorong dan mempengaruhi terciptanya Warak Ngendog, serta (c) nilai-nilai yang terkandung dalam visual Warak Ngendog dari kajian semiotik. Tesis ini mengkaji Warak Ngendog secara semiotik untuk menjelaskan penciptaan Warak Ngendog dalam rangka memenuhi kebutuhan estetis masyarakat Semarang dalam ritual Dugderan serta melihat nilai-nilai yang terkandung di dalam Warak Ngendog. Menurut Supramono, Warak Ngendog bukan hanya mengandung nilai-nilai dakwah Islam, tetapi pula Warak Ngendog memiliki arti perwujudan intraestetis, bukan sebagai patung yang dipuja atau disembah, tetapi sebagai karya seni penarik perhatian dan media simbolis dalam ritual Dugderan. Supramono memfokuskan penelitian pada kajian seni atau visual Warak Ngendog dan hubungannya dengan tradisi Dugderan.

Pustaka yang digunakan sebagai acuan dan pembanding antara lain, skripsi yang diselesaikan oleh Andri Fitrianto (2013) yang berjudul “Perubahan Makna dan Fungsi Reog Banjarharjo dalam Kehidupan Masyarakat (Studi Kasus Desa Banjarharjo, Kecamatan Banjarharjo, Kabupaten Brebes)”. Peneliti melihat perubahan makna dan bentuk dari kesenian reog menggunakan pendekatan fenomenologi dan teori strukturasi dari Giddens yang menghasilkan kesimpulan berupa fungsi asli Kesenian Reog Banjarharjo merupakan kesenian yang digunakan masyarakat sebagai ritual untuk mengusir makhluk halus dalam *ruwatan* rumah. Fungsi Kesenian Reog Banjarharjo kini hanya sekedar hiburan

bagi masyarakat karena hilangnya kepercayaan masyarakat setempat yang dinamakan kepercayaan *Sabeksa*. Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan antara lain faktor sosial-budaya, ekonomi, dan pendidikan.

1.5.2 Landasan Teori

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian yang pertama yaitu sama-sama mengkaji mengenai Warak Ngendog sebagai objek penelitian dan melihat Warak Ngendog dalam segi ilmu semiotik dan perkembangan Warak Ngendog dari tahun 2000 hingga sekitar tahun 2013 sehingga dapat menjadi referensi peneliti dalam mengkaji transformasi Warak Ngendog. Persamaan dengan penelitian yang kedua yaitu sama-sama meneliti mengenai perubahan fungsi dan makna yang dikaitkan dengan teori strukturasi dari Giddens yang melihat perubahan fenomena sosial. Oleh karena itu, dalam penelitian ini beberapa teori yang digunakan untuk memperkuat hasil penelitian antara lain:

1. Teori Strukturasi Giddens (1984)

Giddens berpendapat bahwa dalam teori strukturasi terdapat dua unsur yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu agen dan struktur. Menurut Giddens, agen dipahami sebagai “subjek yang memiliki pengetahuan dan cakap”. Agen mengetahui apa yang mereka lakukan dan mengapa mereka melakukannya. Tindakan agen memiliki maksud dan tujuan yang menimbulkan konsekuensi-konsekuensi, baik yang diinginkan maupun yang tidak diinginkan. Struktur menurut Giddens yaitu sebuah aturan dan sumber daya yang terbentuk dari perulangan praktik sosial. Dualitas antara struktur dan pelaku terletak pada proses di mana struktur sosial merupakan hasil dari praktek sosial sekaligus merupakan sarana berlangsungnya praktek sosial. Giddens melihat struktur sebagai medium dan hasil dari tindakan, struktur menjadi hasil karena pola budaya yang luas yang direproduksi ketika bertindak (Sutrisno, 2005:187-188). Hal ini berarti terdapat struktur sosial dalam melakukan sesuatu.

Teori-teori pendukung lain pada pembahasan hasil penelitian dimungkinkan bertambah sesuai data selama penelitian berlangsung karena hasil

penelitian bergantung pada data yang didapat dari melakukan wawancara mendalam kepada informan-informan yang sudah ditentukan terlebih dahulu.

1.5.3 Kerangka Pemikiran

Setiap daerah tentunya memiliki budaya lokal yang menjadi ciri khas masing-masing dan tidak akan ditemui di tempat lainnya. Masyarakat berupaya membuat *trade mark* mereka untuk membedakan dengan kelompok lainnya karena pada dasarnya budaya lokal memiliki *boundary*⁵. Begitu pula pada masyarakat Kota Semarang yang memiliki berbagai macam budaya lokal, salah satunya adalah tradisi Dugderan yang memiliki maskot berupa hewan rekaan bernama Warak Ngendog.

Warak Ngendog diyakini menjadi sebuah media pengantar pesan mengenai *aqidah*, *akhlak*, dan *syariah* dan telurnya mengibaratkan pahala orang yang berpuasa, mencegah/menjauhkan diri dari perbuatan yang tidak baik (Ulfatun, 2018:206). Bentuk warak diyakini merupakan perpaduan dari hewan-hewan simbolik dari tiga etnis yang ada di Kota Semarang, etnis Jawa, Gujarat/Arab, dan Cina karena berjasa dalam membawa pengaruh Islam ke Semarang. Warak Ngendog tak hanya dijadikan maskot dalam tradisi Dugderan, tetapi juga merepresentasikan kerukunan masyarakat di tengah pluralisme dan multikulturalisme yang bersinggungan langsung dengan masyarakat (Triyanto, dkk, 2013:169) sebagai bukti bahwa Kota Semarang merupakan kota yang multietnis dan menjunjung tinggi toleransi.

Seiring berjalannya waktu, Warak Ngendog tidak hanya muncul dalam tradisi arak-arakan Dugderan saja. Masyarakat, para pegiat seni dan budaya, serta pemerintah mencoba melestarikan warisan budaya melalui berbagai cara, seperti pembuatan motif batik khas Semarang yang memadukan gambar warak dengan warna-warna khas pesisiran yang mencolok dan ceria sesuai dengan ciri kebudayaan pesisir. Warak Ngendog juga muncul dalam bentuk tarian yang dikenal dengan tarian warak dugder yang kini tidak hanya dipentaskan dalam

⁵ Inggris: batas

Dugderan saja bahkan sudah mulai mendunia. Media lainnya ialah logo komunitas pegiat budaya Semarang, patung warak berukuran besar di tengah Taman Pandanaran serta logo *city branding* Kota Semarang.

Kondisi masyarakat Kota Semarang yang terbuka tentunya tak luput dari pengaruh globalisasi, jika tidak terjadi modifikasi pada budaya lokalnya maka akan dianggap kuno. Menurut Stanley Barrett (dalam Saifuddin, 2006:3) suatu hal sering kali dianggap lama, diasosiasikan dengan masa lampau yang jauh dan dianggap tidak berlaku lagi untuk masa kini, dapat muncul kembali dalam sosok yang mungkin telah mengalami revisi, modifikasi, atau rekonstruksi. Selain itu, Kota Semarang merupakan kota perdagangan dengan akses transportasi yang mudah memungkinkan para pendatang masuk ke Kota Semarang untuk sekedar singgah atau menetap dan membawa kebudayaan mereka dengan mudah. Maka tidak dapat dipungkiri Warak Ngendog sebagai salah satu simbol masyarakat Kota Semarang juga mengalami transformasi yang menyebabkan beberapa perubahan karena berkembangnya modifikasi Warak Ngendog.

Penulis mencoba menyederhanakannya ke dalam bentuk bagan berfikir untuk menyederhanakan penjabaran konsep di atas sebagai berikut:



Gambar 1 – Bagan Berfikir

1.6 Batasan Istilah

Melihat pembahasan pustaka di atas, maka untuk mencegah perluasan pemahaman variabel di dalam penelitian ini dilakukan pembatasan istilah yang menggunakan teori tertentu sebagai acuan untuk menghindari perluasan pemahaman dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini. Maka dari itu, peneliti berusaha untuk menjelaskan maksud dari judul “Makna Warak Ngendog bagi Masyarakat Kota Semarang (Kajian Antropologi Simbolik)”

1. Makna menurut KBBI volume V adalah maksud dari sesuatu (dalam pembicaraan atau penulisan, dsb). Sesuatu dalam penelitian ini ialah Warak Ngendog yang merupakan sebuah simbol dari masyarakat Kota Semarang.
2. Warak Ngendog merupakan binatang rekaan yang menjadi ikon utama di festival Dugderan yang sudah beredar sejak 1881 karena kebutuhan tradisi dan berkembang menjadi simbol identitas masyarakat Kota Semarang dilihat dari filosofi tubuh Warak Ngendog (Muhammad, 2016:141)
3. Masyarakat adalah sekelompok orang yang hidup bersama di suatu wilayah tertentu dengan pola dan sistem hidupnya (Soekanto, 1990:187). Menurut Soekanto, tidak ada masyarakat yang tidak memiliki kebudayaan dan sebaliknya, tidak ada kebudayaan tanpa masyarakat yang mendukung dan menyusunnya.
4. Kota Semarang merupakan kota metropolitan dan Ibu Kota Propinsi Jawa Tengah. Penduduknya heterogen, multietnis, dan toleransi antar agama sangat tinggi (<https://semarangkota.go.id/mainmenu/detail/profil:2019>).
5. Antropologi simbolik merupakan paradigma atau pendekatan dalam analisis kebudayaan yang dikembangkan oleh Clifford Geertz yang memandang manusia sebagai pembawa dan sebagai produk, sebagai subjek sekaligus objek, dari suatu sistem tanda dan simbol yang berlaku sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pengetahuan dan pesan-pesan (Saifuddin, 2006:291).

1.7 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode pendekatan etnografi yang bersifat kualitatif untuk mengkaji penelitian ini. Etnografi berarti pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan yang tujuan utamanya yaitu memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli atau masyarakat yang melakukan kebudayaan tersebut (Spradley, 2006:3). Orang-orang melakukan kebudayaannya bukan tanpa maksud dan tujuan, sebagai peneliti yang tidak melakukan kebudayaan tersebut tentunya tidak tahu maksud dan tujuan sesungguhnya dari kebudayaan tersebut.

*“I want to understand the world from your point of view,
I want to know what you know in the way you know it,
I want to understand the meaning of your experiences,
to walk in your shoes, to feel things as you feel them,
to feel things as you feel them,
to explain things as you explain them,
will you become my teacher and help me understand?”*
(James P. Spradley, 1979)

Rasa penasaran untuk mengetahui lebih dalam mengenai kultur yang akan diteliti dan masuk menjadi pelaku kebudayaan tersebut menjadi kunci utama seorang etnografer agar mendapatkan data yang *valid*. Peneliti bukan berasal dari masyarakat yang melakukan kebudayaan tersebut, peneliti mencari informasi dari informan yang paham dengan kebudayaan tersebut kemudian dituangkan ke dalam deskripsi etnografi standar.

“Etnografi Standar menunjukkan tingkat keberagaman penggunaan bahasa penduduk asli. Beberapa deskripsi membanggakan konsepsi dari informan dan bahkan memasukkan beberapa istilah yang digunakan dari penduduk asli di dalam tanda kurung. Etnografi lain sepenuhnya membahas konsep-konsep penduduk asli di beberapa bagian, kemudian memasukkan kebudayaan itu ke dalam beberapa kategori analitis di beberapa bagian lainnya. Etnografis yang lain lagi berakar kuat dalam bahasa yang digunakan oleh penduduk asli; konsep dan makna yang dimiliki informan dimasukkan ke dalam deskripsi dan memberi suatu pengertian mendalam mengenai pandangan hidup lain yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri.” (Spradley, 2006:35-36)

Para etnograf ditantang untuk bisa menggambarkan kebudayaan itu secara mendalam atau meminjam sebuah istilah dari Gilbert Ryle, “*thick description*” (Geertz, 1992:6). Penelitian ini menggambarkan bagaimana sejarah Warak

Ngendog, filosofi yang terkandung di dalamnya, mendeskripsikan pandangan/persepsi masyarakat Semarang terhadap makna dari simbol Warak Ngendog hingga faktor dan dampak yang timbul akibat transformasi dari Warak Ngendog.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder dalam mendapatkan data yang relevan dan *valid*, penulis melakukan beberapa cara, yaitu:

A. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menganalisis dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, artikel, laporan hasil penelitian, dan berita yang relevan dengan pokok permasalahan yang akan diteliti. Studi pustaka dilakukan agar peneliti dapat lebih memahami variabel-variabel penelitian dan untuk menjadi pijakan saat mengumpulkan data di lapangan.

B. Observasi Partisipasi

Pengamatan dalam metode observasi dapat diklasifikasikan melalui partisipan (ikut berperan) atau non partisipan (tanpa berperan serta). Pada penelitian ini akan dilakukan observasi partisipan. Observasi partisipan dilakukan untuk merasakan, mengamati bagaimana penduduk asli melaksanakan kebudayaan tersebut dalam *setting* yang alami (Spradley, 2006:48) dan untuk mendapatkan data yang berasal dari pandangan yang pelaku kebudayaan atau dapat dikatakan penelitian ini menggunakan metode *emic*⁶ dalam penelitiannya.

C. Wawancara Mendalam

Saat observasi peneliti juga berperan serta melihat keadaan, tetapi tidak pula hanya melihat dari luar tanpa menggali data lebih dalam dari informan yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Pada penelitian

⁶ Pengkategorian fenomena budaya menurut warga setempat (pemilik budaya) (Irianto, 2009:22)

ini akan dilakukan wawancara secara informal dan terbuka serta tidak terstruktur untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam dan tidak terpusat. Penyusunan pertanyaan tetap dilakukan untuk menghindari pelebaran informasi yang terlalu jauh.

D. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang telah didapat dari observasi lapangan serta wawancara untuk memperkuat data primer. Dokumentasi merupakan bentuk dari data sekunder yang berupa foto, video, atau lampiran lainnya.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini, tempat yang penulis pilih ialah Kota Semarang. Kegiatan observasi partisipasi dilakukan saat kegiatan lomba tari warak dan pada saat Dugderan berlangsung. Rangkaian waktu penelitian dilakukan pada bulan April minggu terakhir hingga minggu pertama bulan Mei di mana jadwal tersebut merupakan jadwal rangkaian acara tradisi Dugderan.

1.7.2 Metode Penentuan Informan

Peneliti menggunakan persyaratan informan yang dilakukan oleh Spradley (2006) untuk mendapatkan informan yang relevan, diantaranya (1) enkulturasi budaya, (2) keterlibatan langsung, (3) suasana budaya yang tidak dikenal, (4) waktu yang cukup, dan (5) non-analitis. Maka pada penelitian ini, kriteria yang dimaksud adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dan pegiat seni sebagai informan kunci, kemudian masyarakat Kota Semarang yang menggunakan Warak Ngendog dalam kebudayaannya sebagai target informan.

1.7.3 Teknik Analisis Data

Tahap akhir dalam penyusunan hasil penelitian adalah menganalisis data. Data yang sudah terkumpul dibaca ulang untuk memahami informasi dari hasil

penelitian. Penelitian tanpa tujuan dan tanpa teori yang mendukung penelitian bukanlah sebuah wujud penelitian sosial yang ilmiah.

“Menganalisis pada dasarnya adalah membaca ulang atas keseluruhan informasi yang dikumpulkan. Baik informasi yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, maupun dari *Focus Group Discussion*. Tujuan dibalik itu semua ialah agar informasi tadi dapat dipahami, dan diketahui maknanya. *To understand the meanings*. Inilah tujuan inti dari pengumpulan data pada penelitian kualitatif.” (Thohir, 2013:128)

Setelah terkumpulnya data mentah, selanjutnya akan dianalisis menggunakan pendekatan interpretativisme simbolik yang dikembangkan oleh Clifford Geertz. Paradigma ini berasumsi bahwa manusia adalah hewan pencari makna, berupaya mengungkapkan cara-cara simbolik di mana manusia secara individual, dan kelompok-kelompok, memberi makna kepada kehidupannya (Irianto, 2009:85).

Menurut Geertz (1992:39), panggilan hakiki antropologi interpretivisme bukanlah menjawab pertanyaan-pertanyaan kita yang mendalam, melainkan mendapatkan jawaban-jawaban dari orang lain yang terlibat dalam kebudayaan tersebut lalu dicari garis akhirnya. Orientasi Geertz dalam teorinya ialah menemukan makna yang didasarkan pada pandangan pelaku kebudayaan (*native*), karena pandangan itu mengajarkan para antropolog untuk peka terhadap pandangan selain dari pandangannya sendiri.

Interpretivisme simbolik atau antropologi simbolik memandang manusia sebagai subjek sekaligus objek dari sistem tanda dan simbol yang berlaku sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan (Irianto, 2009:85). Interpretivisme dalam antropologi adalah membuat sebuah penafsiran tentang apa yang terjadi, lalu mencari apa yang terjadi sebenarnya dalam artian, mencari kebenaran dari tafsiran tersebut melalui apa yang dikatakan orang tertentu pada saat itu atau di tempat itu, apa yang mereka kerjakan, singkatnya interpretivisme adalah melukiskan sesuatu melalui apa yang diekspresikan dari para pelakunya (Geertz, 1992:22).

Istilah *makna* dalam paradigma ini menurut Saifuddin dalam bukunya “Antropologi Kontemporer” mengacu kepada pola-pola interpretasi dan perpektif yang dimiliki bersama dan diyakini bersama kepada suatu simbol-simbol, yang

dengan simbol-simbol itu manusia mengembangkan dan mengomunikasikan pengetahuan mereka dengan bentuk lainnya sebagai bentuk bersikap terhadap kehidupan. *Makna* dalam strukturalisme dengan *makna* dalam interpretivisme simbolik memiliki perbedaan. Menurut Saifuddin (2006:305), *makna* dalam struktural adalah artefak dari metode yang digunakan, sedangkan *makna* dalam antropologi simbolik adalah artefak dari kebudayaan yang dikaji.

Beberapa karakteristik dari paradigma interpretivisme simbolik atau sering kali disebut sebagai antropologi simbolik menurut Saifuddin (2006:320-321) yaitu: (1) mempelajari esensi signifikansi makna bagi kehidupan manusia, (2) manusia dipandang sebagai makhluk pertama yang paling mampu menggunakan dan memaknai simbol, (3) Makna berarti pola-pola interpretasi dan perspektif yang dimiliki bersama yang terkandung dalam simbol-simbol, yang dengan simbol-simbol tersebut manusia mengembangkan dan mengomunikasikan pengetahuan mereka mengenai, dan bersikap terhadap kehidupan, (4) paradigma ini didorong oleh suatu isu sentral, (5) paradigma ini melihat istilah-istilah dasar dalam kehidupan dan bagaimana istilah-istilah tersebut digunakan oleh manusia untuk membangun diri mereka sendiri sebagai mode kehidupan, (6) paradigma ini merepresentasikan upaya untuk mengungkapkan diversitas cara-cara manusia mengonstruksi kehidupan mereka dalam tindakan, (7) menekankan pengumpulan data emik, (8) mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan sebagaimana jawaban yang seharusnya diberikan oleh masyarakat yang dikaji, melibatkan pandangan mereka tentang objek yang dikaji dan jawaban mereka menjadi bagian sentral dalam jawaban kita, (9) tugas paradigma ini adalah merepresentasikan upaya untuk memahami bagaimana kita memahami pemahaman yang bukan pemahaman kita, (10) sasaran untuk paradigma ini adalah untuk mengungkapkan jawaban mengenai masalah-masalah mendasar dari eksistensi manusia – termasuk makna dan hakikat kehidupan manusia di samping cara-cara di mana identitas manusia didefinisikan dan dipelihara.

Melalui esai Geertz, *Permainan Mendalam: Catatan Tentang Sabung-Ayam di Bali* teori interpretivisme simbolik terlihat dimana dirinya menggambarkan permainan sabung ayam di Bali bukan sekedar permainan untuk

memenuhi kebutuhan hiburan para pemainnya dan membuang-buang uang mereka untuk taruhan, tetapi juga terdapat makna-makna dari simbol-simbol di baliknya. Ayam jago menjadi hewan biasa di daerah lain, tetapi pada masyarakat Bali mereka beranggapan bahwa ayam jago merupakan simbol yang merepresentasikan kejantanan pria Bali dan masyarakat Bali yang tangguh.

Beberapa karya Geertz yang dikembangkan melalui interpretivisme simbolik ialah *After the Fact: Two Countries, Four Decades, One Anthropology* (1995) yang bercerita mengenai pengalaman lapangannya selama empat dasawarsa di Indonesia dan Maroko, *Negara Teater: Kerajaan-Kerajaan di Bali Abad Kesembilan Belas* (2000) juga menjadi salah satu karya milik Geertz yang mengedepankan paradigma interpretivisme simbolik (Irianto, 2009:85-91).

Selanjutnya, peneliti melakukan uji keabsahan data dengan beberapa cara sebagai berikut untuk menghindari kesalahan data (Moleong, 2006:190) yaitu, pengumpulan data secara terus menerus pada subyek penelitian yang sama, triangulasi pada sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan, dan bila perlu pengecekan oleh subyek penelitian.

1.7.4 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun mulai dari bagian awal yang terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan, halaman persembahan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman prakata, halaman abstrak dan untuk mempermudah pencarian maka diberikan halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar istilah, dan daftar lampiran lainnya.

Bab I pendahuluan, berisi paparan yang mengantarkan kepada pokok bahasan skripsi, bagian ini terdiri dari subbab latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka konsep yang terdiri dari kerangka teoritik dan tinjauan pustaka, batasan istilah, serta metode penelitian.

Bab II Gambaran Umum Objek Penelitian, dalam bab ini memaparkan keadaan geografis serta keadaan umum lainnya mengenai Kota Semarang sebagai lokasi penelitian dan Warak Ngendog sebagai objek penelitian. Tujuan pemaparan ini ialah untuk memberikan gambaran etnografis secara objektif situasi dan

kondisi lapangan penelitian dan sejarah serta filosofi Warak Ngendog sebagai subjek penelitian.

Bab III Gambaran Khusus, berisi analisis ringan sebagai langkah awal menuju pembahasan. Dalam bab ini akan dipaparkan permasalahan penelitian serta penjelasan mengenai visualisasi Warak Ngendog yang muncul dalam kehidupan masyarakat Kota Semarang

Bab IV Pembahasan dan Hasil Penelitian, bab ini berisi semua hasil penelitian dari permasalahan yang sudah dirangkai serta mencari korelasi dari gambaran khusus dengan hasil penelitian di lapangan, dalam penelitian ini terdapat masalah utama, yaitu (1) pemaknaan Warak Ngendog bagi masyarakat Kota Semarang, dan (2) dampak transformasi Warak Ngendog saat ini.

Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan yang merupakan inti sari hasil pembahasan pada bab sebelumnya dan rekomendasi. Bab ini merupakan bab yang mengakhiri rangkaian skripsi.

Lampiran-lampiran seperti dokumentasi dan dokumen dokumen lainnya yang perlu dilampirkan akan dimuat di akhir halaman skripsi setelah BAB V

BAB II

KEBUDAYAAN KOTA SEMARANG DAN GAMBARAN UMUM WARAK NGENDOG

Kebudayaan suatu masyarakat tidak terlepas dari pengaruh kondisi geografis wilayah, aspek historis wilayah tersebut, dan juga karakteristik masyarakatnya sehingga terjadilah sistem kebudayaan yang berbeda-beda di setiap kelompok masyarakatnya. Objek kebudayaan yang akan di bahas pada penelitian ini yaitu Warak Ngendog yang diyakini sebagai sistem simbol dari masyarakat Kota Semarang sebagai hasil akulturasi budaya. Oleh karena itu, pada bab ini akan dibahas mengenai kondisi geografis Kota Semarang sebagai cakupan wilayah penelitian, sejarah Kota Semarang, karakteristik dan kebudayaan masyarakat Kota Semarang, sejarah dan asal usul Warak Ngendog sebagai objek penelitian, dan pembahasan umum mengenai Warak Ngendog seperti bentuk dan tafsir simbolik bagian tubuh Warak Ngendog.

2.1 Kondisi Geografis Kota Semarang

Jawa Tengah sebagai salah satu provinsi di Pulau Jawa diapit oleh dua provinsi besar, yaitu Provinsi Jawa Barat dan Jawa Timur yang terdiri dari 35 Kabupaten/Kota dengan total penduduk 34.257.865 juta jiwa pada tahun 2017. Provinsi Jawa Tengah memiliki pusat administrasi yang terletak di Kota Semarang. Total penduduk Kota Semarang mencapai 1.757.686 tahun 2017 dan menjadi kota terpadat ke satu dari enam kota yang ada di Provinsi Jawa Tengah (data BPS Jateng, 2018).

Kota Semarang yang terletak di pesisir pantai utara Pulau Jawa dengan posisi antara 6 50' – 7 10' Lintang Selatan dan garis 109 35' – 110 50' Bujur Timur. Batas-batas wilayah Kota Semarang, yaitu sebelah Utara berbatasan dengan Laut Jawa, sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Demak, sebelah

Barat dengan Kabupaten Kendal, dan sebelah Selatan dengan Kabupaten Semarang. Suhu Udara di Kota Semarang berkisar antara 20-30 Celcius (<https://semarangkota.go.id/>).

Transportasi yang digunakan untuk menuju ke Kota Semarang dapat ditempuh melalui jalur darat, laut, maupun udara. Karena akses transportasi yang mudah, tak heran jika Kota Semarang menjadi kota perdagangan dan menjadi kota jasa pariwisata. Kota Semarang memiliki keindahan dan keunikan geologis lainnya yang jarang dimiliki kota lain, yaitu memiliki daerah perbukitan (kota atas) dan lembah/dataran (kota bawah) yang berbatasan langsung dengan wilayah laut (pantai). Selain itu, Kota Semarang dihuni oleh multietnis, multiagama, dan memiliki toleransi yang tinggi antar individu.

Kota Semarang memiliki luas 373,70 km atau 37.366.836 Ha yang dibagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Gambaran luas wilayah per kecamatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Luas Wilayah /Area Kota Semarang

Kecamatan/	Luas Wilayah/ Area (Km²)
<i>District</i>	<i>Width of Area</i>
010. Mijen	57.55
020. Gunungpati	54.11
030. Banyumanik	25.69
040. Gajah Mungkur	9.07
050. Smg. Selatan	5.928
060. Candisari	6.54
070. Tembalang	44.2
080. Pedurungan	20.72
090. Genuk	27.39
100. Gayamsari	6.177
110. Smg. Timur	7.7
120. Smg. Utara	10.97
130. Smg. Tengah	6.14

140. Smg. Barat	21.74
150. Tugu	31.78
160. Ngaliyan	37.99
Kota Semarang	373.7
<i>Semarang City</i>	

Sumber: BPS Kota Semarang, 2016

Sedangkan untuk ketinggian wilayahnya, gambaran ketinggian wilayah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Ketinggian Wilayah Kota Semarang

Bagian Wilayah Kecamatan	Ketinggian (dalam skala meter) di atas permukaan laut
Daerah Pantai	0,75
Pusat Keramaian Kota	2,45
Simpang Lima	3,49
Candi Baru	90,56
Jatingaleh	136
Gombel	270
Mijen (atas)	253
Gunungpati	259-348

Sumber: BPS Kota Semarang, 2016

2.1.1 Sejarah Kota Semarang

Kota Semarang mulanya hanya sebuah dusun nelayan kecil yang didirikan oleh *Kyai Ageng Pandan Arang*, seorang maulana yang berasal dari negeri Arab yang memiliki nama asli *Maulana Ibnu Abdullah*. Amen Budiman dalam *Semarang Juwita* (1979), menjelaskan bahwa *Kyai Ageng Pandan Arang* merupakan bupati Semarang pertama yang memerintah hingga akhir hayatnya pada tahun 1418 Saka atau tahun 1496 Masehi. Sekalipun *Kyai Ageng Pandan Arang* merupakan pendiri Kota dan Kabupaten Semarang, akan tetapi bukan beliau yang mencetuskan nama Semarang. Melainkan *Syeh Wali Lanang*, yang

sama halnya dengan Kyai Ageng Pandan Arang yang seorang maulana dari negeri Arab.

Suatu ketika, Syeh Wali Lanang mendatangi daerah tempat tinggal Kyai Ageng Pandan Arang yang terletak di daerah *pegisikan*⁷. Rencana Syeh Wali Lanang datang ke daerah pegisikan yaitu untuk mencari dan mengislamkan *Betara Katong*, bekas adipati di Panaraga. Ternyata setelah ditemui, Betara Katong sudah masuk Islam dan Syeh Wali Lanang bersyukur dan berterima kasih atas usaha Kyai Ageng Pandan Arang yang berhasil membuat Betara Katong masuk Islam.

Syeh Wali Lanang kemudian meminta izin untuk membuka daerah sebelah Timur daerah pegisikan yang dahulu belum memiliki nama dan Kyai Ageng Pandan Arang meminta Syeh Wali untuk memberikan nama. Syeh Wali Lanang lalu memberikan nama Semarang (*asem arang*⁸) karena terdapat pohon asam yang letaknya jarang-jarang sembari meramalkan bahwa kelak di kemudian hari akan banyak orang yang senang bertempat tinggal di daerah tersebut, daerahnya pun akan meluas, serta akan menjadi sebuah "*kuta pasirah*" atau Ibu Kota (Budiman, 1978:44).

Ki Ageng Pandan Arang mulai menata pemerintahan yang berpusat di Bubakan, Jurnatan, dan Kanjengan. Di Kanjengan lah, Ki Ageng Pandan Arang membangun bangsal kabupatennya yang pertama, yang tak lama kemudian beliau wafat dan Kesultanan Demak secara resmi mengangkat putra Ki Ageng Pandan Arang yang bernama Ki Ageng Pandanaran II sebagai Adipati Semarang pada tanggal 2 Mei 1547 dan menjadi tanggal memperingati Hari Jadi Kota Semarang.

Pada tahun 1406, merupakan awal kedatangan etnis Cina yang dimulai ketika Laksamana Cheng Ho mendaratkan kapalnya untuk menurunkan awak kapalnya, Ong King Hong yang sedang sakit. Laksamana Cheng Ho merupakan pelaut Tionghoa yang beragama Islam dan sedang menjalani tugas dari Kaisar Zhu Di. Berkat Ong King Hong yang memilih menetap setelah sembuh dan mengajarkan ilmu-ilmu serta budaya Tiongkok, ilmu penduduk setempat semakin

⁷ Daerah yang terletak di tepi laut

⁸ Asem = pohon asam, arang = jarang-jarang / letaknya berjauhan

meningkat. Lalu, seiring berjalannya waktu penduduk etnis Cina mendirikan pemukiman di wilayah Pecinan dan Pedamaran.

Tahun 1450 datanglah muslim Melayu yang membangun pemukiman di kawasan Kampung Darat dan Kampung Melayu, dan pula orang-orang Timur seperti pendatang dari Arab, India, dan Persia mulai berdatangan dan mendirikan pemukiman di wilayah Pekojan yang sekarang disebut sebagai kampung India. Kebudayaan melayu dan arab pun akhirnya berkembang di Semarang dan mudah diterima karena tidak berbeda jauh dengan kebudayaan Jawa.

Abad ke 16 datang bangsa Portugis yang kemudian membangun bangunan bergaya Eropa yang sekarang dikenal dengan Kota Lama. Tak lama kemudian, Portugis pergi dan digantikan oleh kolonialis Belanda. Pada masa kolonialis Belanda, mereka meneruskan pembangunan gedung-gedung perkantoran dan perdagangan. Kawasan tersebut kemudian dikenal dengan kawasan *The Little Netherlands*. Masa kolonialis Eropa bagi Kota Semarang berdampak pada gaya arsitektur bangunan serta tata cara pemerintahan.

2.1.2 Karakteristik Masyarakat Semarang

Masjid Agung Semarang yang dibangun oleh Bupati Semarang Surohadimenggolo pada tahun 1743 menimbulkan pertumbuhan kampung Islami di sekitar kawasan masjid. Perkampungan penduduk, pondok pesantren, dan pemukiman kaum santri yang kemudian diberi nama Kampung Kauman menjadi titik awal kawasan Islam muncul (selain di Pekojan yang ditinggali orang-orang etnis Timur). Khusus di Kauman, mereka dapat belajar ilmu-ilmu agama, dan menyelenggarakan ritual-ritual budaya bernafaskan ajaran Islam. Suasana Islami di kawasan masjid terasa lebih kuat melalui bentuk arsitektur rumah dan kegiatan yang dilakukan oleh warga sekitar.

Salah satu bentuk tradisi lokal tersebut adalah penyelenggaraan upacara Dugderan yang dimulai pada masa pemerintahan Bupati Kanjeng Raden Mas Tumenggung Ario Purboningrat (1881). Dugderan merupakan tradisi yang digagas oleh Kanjeng Bupati untuk merayakan datangnya bulan Ramadan, beliau ingin seluruh masyarakat semarang merasakan suka cita kebersamaan tanpa

memandang agama atau etnis. Rangkaian acara Dugderan berupa *megengan*⁹ dan ditutup dengan acara inti berupa pemukulan bedug oleh walikota Semarang di Balaikota (pada awalnya Dugderan dimulai dari Masjid Agung Semarang sebagai pusat pemerintahan), dilanjutkan dengan arak-arakan Warak Ngendog dan berakhir dengan pemukulan bedug dan meriam di Masjid Agung Jawa Tengah oleh gubernur Jawa Tengah bersama walikota Semarang yang berperan sebagai Kanjeng Bupati Ario Purbaningrat. Hingga kini, Dugderan masih menjadi tradisi rutin masyarakat Kota Semarang menjelang bulan Ramadan yang dinikmati tidak hanya untuk kaum muslimin, tetapi siapapun dapat menikmati dan ikut serta dalam Dugderan.

Beribadah dan berdagang (*religiositas* dan *entrepreneurship*) merupakan pondasi dari karakteristik masyarakat semarang. Keduanya secara natural berproses membentuk warisan budaya yang bersifat *tangible*¹⁰ maupun *intangible*¹¹ culture masyarakat asli Kota Semarang. Hal tersebut dicirikan dengan pola kehidupan beragama (*religiositas*), berjiwa *enterpreneur*, selanjutnya sebagai proses internalisasi dengan ajaran agama Islam yang tidak membedakan derajat manusia, telah menumbuhkan sikap egaliter (bebas, tak membedakan derajat atau kelas sosial dalam bermasyarakat), *equality* (bersifat terbuka). Orang semarang juga memiliki sifat kreatif dan gemar keindahan sehingga menumbuhkan budaya-budaya khas Semarangan. Karakteristik masyarakat Semarang yang dipengaruhi oleh beberapa aspek tentunya tidak terlepas dari sejarah masa lalu (bandingkan Muhammad, 2016:27-86).

2.1.3 Kebudayaan Masyarakat Semarang

Terlepas dari jatidiri masyarakat Semarang yang semakin samar-samar, tentunya mereka masih menyimpan banyak budaya lokal yang terus dipertahankan sampai kapanpun mulai dari kesenian, makanan, hingga arsitektur. Memang, sudah lama masyarakat Semarang hidup berdampingan dengan etnis atau suku

⁹ Pasar malam menjelang *dugderan*, biasanya digelar 10 hari sebelum acara inti *Dugderan*

¹⁰ Nilai-nilai budaya yang berwujud dan dapat dilihat

¹¹ Nilai-nilai budaya yang tidak berwujud dan tidak dapat disentuh/dilihat

lainnya, sehingga terjadi akulturasi budaya yang menghasilkan budaya khas Semarang.

Djawahir Muhammad bercerita dalam *Semarang Lintasan Sejarah dan Budaya* (2016), masyarakat Semarang sudah berbagi bersama tentang tata cara bertani, ilmu pengobatan, pertukangan, pelayaran, dsb saat Ong King Hong (yang diabadikan dengan nama Kyai Jurumundi) sembuh dari sakitnya. Kyai Jurumundi akhirnya hidup di Simongan hingga akhir hayatnya dan menghasilkan anak-anak keturunan Tionghoa karena Kyai Jurumundi menikahi warga lokal. Akhirnya muncul budaya-budaya baru yang tercipta berkat pengajaran dari Kyai Jurumundi. Kecenderungan ini dikenal sebagai fenomena budaya hibrida atau *hybrid culture* oleh Canclini dan Honyeman (2002).

Meminjam dari istilah ilmu botani tentang budidaya persilangan antar jenis-jenis tanaman, dalam hal ini bukanlah jenis tanaman yang dipersilangkan, tetapi budaya. Budaya hibrida Jawa-Cina di Semarang memang lebih kental terlihat dibanding lainnya. Seperti pada batik Semarangan yang menggunakan warna merah khas Cina dan juga warna khas masyarakat pesisir, kesenian tradisional Gambang Semarang yang memadukan elemen musik Jawa-Cina, dan juga Warak Ngendog yang menjadi maskot dalam tradisi Dugderan merupakan percampuran Jawa-Cina-Islam (lihat Muhammad, 2016:132-144).

Hibrida Jawa-Belanda yang bisa ditemui di Kota Semarang ialah seni arsitektur yang *kemplondo* atau *kami-londonen* di Kota Lama atau Candi Baru, makanan seperti rijstafel, resoles atau kroket juga banyak dijumpai di Kota Semarang. Budaya hibrida Jawa-Belanda dikenal sebagai Budaya Indis. Djawahir juga menjabarkan budaya hibrida lainnya yang hingga kini masih eksis di Semarang ialah bahasa Semarang atau dialek semarangan yang dianggap merupakan percampuran bahasa dari etnis pendatang. Tidak heran bila orang luar Semarang yang baru berkunjung ke Semarang merasa bahasa Semarangan sedikit berbeda dengan bahasa Jawa lainnya. Orang Semarang terbiasa membicarakan dirinya sendiri dengan krama inggil. Sebagai warga pesisir maka budaya Islam yang kental terasa implementasinya dengan budaya Semarang, mulai dari

upacara-upacara daur hidup (*tedhak siti, khitanan, nikah, penguburan*) dan tradisi pesisiran lainnya.

2.2 Sejarah dan Asal Usul Warak Ngendog

Warak Ngendog merupakan sebuah bentuk seni kerajinan rakyat Semarang yang dijadikan sebagai mainan anak-anak yang dijual dalam pasar malam saat dugderan. Bentuknya merupakan perpaduan tiga jenis binatang mitologis dari Jawa, Cina, dan Arab yang dikategorikan sebagai kesenian rakyat karena (1) tidak diketahui siapa penciptanya dan (2) memiliki bentuk dan nilai-nilai simbolis yang diyakini merepresentasikan perilaku masyarakat Semarang (Muhammad, 2016:132).

Nama warak berasal dari *Waru'a* atau *Wara'i* yang dalam bahasa Arab artinya menahan diri. Meskipun hingga saat ini tidak diketahui siapa penciptanya, terdapat beberapa kampung yang masih setia membuat kerajinan mainan warak ngendog seperti di kampung Purwodinatan dan di kampung Kauman yang dulu letaknya berdekatan dengan bangsal Kabupaten Semarang. Warak Ngendog pertama kali muncul di acara Dugderan dengan cara diangkat oleh beberapa orang kemudian diarak sesuai jalur Dugderan. Warak Ngendog juga muncul di setiap pedagang mainan anak-anak, ukurannya beragam ada yang kecil hingga besar agar anak-anak dapat menungganginya.

Pada zaman Malaise, telur dianggap sebagai santapan mewah menjadi bagi para pedagang mainan anak-anak untuk membuat sesuatu yang dijual bersamaan dengan telur. Para pedagang mainan anak-anak membuat inovasi mainan berbentuk hewan dengan bermodal kayu dan kertas warna-warna dan kemudian dijual dengan telur untuk menarik perhatian anak-anak. Mainan Warak Ngendog dibuat dengan roda dan tali sehingga anak-anak dapat memainkannya dengan cara ditarik. Mainan Warak Ngendog banyak dijumpai di *megengan*¹² dan menjadi mainan terlaris pada masa lalu.

¹² Pasar malam yang diadakan oleh panitia *Dugderan* kurang lebih sepuluh hari sebelum *Dugderan* dilaksanakan

Bapak Arif seorang pengrajin Warak Ngendog yang masih bertahan hingga saat ini mengatakan bahwa Warak Ngendog berasal dari cerita rakyat sekitar yang beredar sejak ia kecil. Hewan tersebut diyakini sebagai hewan besar yang ditemukan warga di hutan yang sekarang menjadi pemukiman Kampung Purwodinatan. Sebagai hewan rekaan yang memiliki bentuk tubuh dari gabungan beberapa hewan, menurut penuturan Bapak Kasturi¹³ makna dari bentuk Warak Ngendog di luar dari konteks agama adalah sebagai cerminan masyarakat Kota Semarang yang majemuk dengan beraneka ragam suku, agama, dan ras tetapi dalam membangun masyarakat harus menjunjung toleransi dalam kemajemukan.

Berdasarkan sumber lain yang mengungkap sejarah dan asal usul Warak Ngendog yaitu Harsem bersama tim Gerakan Pemuda Ansor Kecamatan Genuk, berusaha menemui seorang tokoh yang mengaku memiliki kesaksian atas sejarah awal mula Warak Ngendog dan Dugderan. Mereka bertemu dengan Mbah Hadi yang diyakini menjadi pencipta bentuk Warak Ngendog. Dulu bentuknya sederhana namun sarat akan makna, kayu dan rumput dirangkai menjadi sebuah bentuk hewan yang menyimbolkan hawa nafsu manusia. Visual Warak Ngendog yakni memiliki sisik, badan seperti kambing, serta mulutnya menganga dengan gigi bertaring dengan muka seram. Mbah Hadi menerangkan kepada adipati muridnya, bahwa jika seseorang dapat bersikap *wira'i* atau *warak* yang berarti menjaga nafsunya, maka akan mendapat ganjaran pahala yang disimbolkan dengan telur tetapi pernyataan Mbah Hadi yang menyatakan dirinya sebagai pembuat Warak Ngendog belum terbukti kebenarannya.

Sejarahwan Semarang Nio Joe Lan dalam karyanya *Riwayat Semarang* (1936) dan Amen Budiman dalam serialnya *Semarang Sepanjang Jalan Kenangan* (1976) pun tidak menyebut siapa pencipta Warak Ngendog dan waktu penciptaannya. Menurut Amen, diperkirakan hewan imajiner tersebut dikenal masyarakat Semarang pada akhir abad ke-19 sekitar tahun 1881-1897 dilihat dari kemunculan mainan Warak Ngendog dalam setiap perayaan *megengan*. Begitupun budayawan Semarang, Djawahir Muhammad yang mengatakan belum ada bukti konkret mengenai pencipta Warak Ngendog.

¹³ Kepala bidang kebudayaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang 2016

Ide penciptaan Warak Ngendog dalam ritual Dugderan digambarkan sebagai berikut:

- a. Untuk memeriahkan acara se usai pemukulan bedug dan meriam setelah ritual musyawarah dan pembacaan *suhuf halaqah*¹⁴ oleh Kanjeng Bupati;
- b. Diperkirakan tidak semua lapisan masyarakat di penjuru Semarang menyaksikan pengumuman tersebut;
- c. Diperlukan sebuah wujud yang mampu menjadi ikon yang menarik perhatian serta memiliki fungsi setara dengan pengumuman *suhuf halaqah* sekaligus mengandung pesan-pesan tersirat untuk masyarakat Semarang;
- d. Wujud yang menarik dibuat berupa bentuk binatang yang belum pernah ada;
- e. Berdasarkan tujuan untuk menarik perhatian, bentuk-bentuk warak dibuat sedemikian rupa agar menghindari perdebatan persepsi dalil-dalil agama, dapat dimuat simbol-simbol nasehat.



Gambar 2 - Warak Ngendog di Masjid Agung Jawa Tengah (Arsip pribadi peneliti)

¹⁴ Pengumuman awal puasa yang dibuat berdasarkan hasil musyawarah para ulama dan *umara*.

2.2.1 Bentuk Warak Ngendog

Berdasarkan rentang waktu dari tahun 1930-an hingga saat ini, secara perlahan bentuk Warak Ngendog mengalami perubahan. Secara sederhana bentuk Warak Ngendog dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok yang mengacu pada struktur Warak Ngendog sesuai *pakem* (tradisional), modern, dan kontemporer, yaitu;

Pertama, bentuk Warak Ngendog tradisional berkembang pada awal kemunculan hingga sekitar tahun 1997-an yang mengikuti aturan-aturan dalam membuat warak. Dimensi dibuat rata-rata sekitar 300 cm x 200 cm x 300 cm dengan rata-rata tinggi kaki sampai punggung sekitar 150 cm, panjang leher sampai kepala sekitar 150 cm. Bentuk kepala yang menakutkan, moncong naga yang pendek, mulut menganga dan bergigi tajam, bertelinga besar, serta berjanggut hitam. Bulu pada warak dibuat terbalik dan berwarna mencolok. Memiliki ekor lurus ke atas dan kaki yang kokoh bersangga di batang-batang panggulan. Bagian bawah warak terdapat tiga telur yang dibuat dari bola plastik atau gumpalan kertas bekas.



Gambar 3 – Bentuk tradisional Warak Ngendog (arsip pribadi peneliti)

Kedua, bentuk Warak Ngendog modern atau model baru muncul sekitar tahun 1998-an. Struktur dan bentuk warak terlihat tidak terlalu beda dengan bentuk tradisionalnya, namun aspek keindahan visual lebih diutamakan untuk lebih menarik perhatian masyarakat. Karena mengutamakan keindahan visual, terkadang beberapa bagian warak diubah dan secara perlahan-lahan nilai simbolik

yang terkandung mulai terabaikan. Besar tubuh warak modern umumnya tidak jauh beda dengan bentuk tradisionalnya. Perbedaan yang terlihat ialah pada kepala warak yang dibuat lebih nyata biasanya memiliki tanduk, bulu-bulunya tidak lagi menggunakan kertas berwarna, ekor kecil mendongak, serta telur warak mulai menghilang. Kepala warak mulai terlihat jelas sebagai kepala naga yang melambangkan etnis Cina dan badannya dikatakan sebagai badan kambing yang menurut masyarakat lebih relevan dibanding pernyataan dari Djawahir kalau badan Warak Ngendog adalah badan naga.



Gambar 4 – Bentuk Modern Warak Ngendog (arsip pribadi peneliti)

Ketiga, bentuk ialah Warak Ngendog kontemporer yang berkembang sekitar tahun 2000-an yang mengalami peningkatan visual cukup tinggi dan mulai meninggalkan struktur serta atribut yang bersifat *pakem*. Menurut Supramono (2007), bila dikaji secara detail dari latar belakang sejarah, pandangan Islam, Jawa, dan Cina mengenai bentuk Warak Ngendog, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya maka Warak Ngendog kontemporer merupakan karya yang naif dan dapat menghilangkan nilai-nilai simbolis yang menjadi kekhasan dan keluhuran Warak Ngendog. Bentuk muka warak dibuat seperti muka barongsai bahkan ada yang seperti singa, mulut tidak menganga, menggunakan bulu yang tidak berwarna-warni, serta tidak memiliki telur. Bentuk warak kontemporer memiliki berbagai macam versi, seperti warak yang dibuat tampak lucu seperti barongsai berukuran kecil. Menurut hasil wawancara dengan Bapak

Arif, pembuat warak saat ini hanya mengikuti permintaan pelanggan mengenai bentuk warak yang akan dipesan karena pesanan yang setiap tahunnya semakin sedikit.



Gambar 5 – Bentuk Kontemporer Warak Ngendog (Arsip pribadi peneliti)

2.2.2 Makna Simbolik Warak Ngendog

Menurut Djawahir Muhammad dalam *Semarang Lintasan Sejarah dan Budaya* (2016) Warak Ngendog memiliki makna di setiap struktur tubuhnya, mulai dari kepala, leher, perut, kaki, bulu, hingga telurnya. Djawahir melihat masing-masing struktur tubuh dari Warak Ngendog mewakili budaya dan etnis dari Jawa, Arab, dan Cina. Hingga pada sudut, garis, dan warnanya pun memiliki makna dan filosofi.

Bagian kepala warak diibaratkan kepala kambing yang merepresentasikan budaya dan etnis Jawa sebagai mayoritas masyarakat Semarang. Tradisi Jawa yang dipengaruhi Islam, kambing merupakan hewan yang banyak digunakan dalam tradisi seperti pada *kekahan* (*aqiqah* atau *selapanan*). Saat anak yang berusia 40 hari, orang tuanya wajib mengadakan *selapanan* dengan menyembelih kambing (jika laki-laki dua ekor kambing, jika perempuan satu ekor kambing). Bagi penganut faham *sinkretik* (perpaduan Islam dan Kejawen) percaya bahwa kambing itu kelak akan menjadi kendaraan si anak untuk membawanya ke surga atau mencapai alam keabadian.

Bagian leher diibaratkan leher unta sebagai binatang dari Saudi Arabia yang memiliki ketahanan tubuh luar biasa. Tubuhnya lebih tinggi dari hewan pada umumnya, memiliki leher yang panjang, memiliki punuk, kakinya panjang. Dalam Warak Ngendog, unta diposisikan pada bagian leher, karena filosofinya adalah leher menjadi bagian penting dalam pernafasan yang menjadi penanda kehidupan semua makhluk hidup.

Bagian perut diibaratkan perut naga atau liong adalah hewan mitologi etnis Cina yang diyakini sebagai penjaga mustika (lambang kemuliaan atau ketinggian derajat seseorang). Makin tinggi kemakmuran seseorang, semakin tinggi derajatnya di tengah masyarakat, pada Warak Ngendog, kemakmuran diidentikkan dengan bagian perut dengan hiasan bulu seperti barongsai.

Bagian kaki seperti hewan pada umumnya, warak memiliki empat kaki yang menopang tubuhnya. Nilai simbolisnya adalah sebuah tubuh memerlukan empat buah pilar agar dapat menjalankan fungsinya dengan sempurna. Dalam Warak Ngendog, empat pilar tersebut ialah (1) religiusitas (keagamaan), (2) *entrepreneurship* (kemandirian), (3) *equality* (keterbukaan), dan (4) *equality* (kesejajaran). Keempat pilar tersebut menggambarkan karakteristik masyarakat Semarang.

Sudut, Garis, dan Warna memiliki karakteristik (1) warak memiliki sudut-sudut yang lurus dan bergaris. Maknanya adalah garis dan sudut yang lurus merupakan representasi karakter *wong* semarang yang selalu berusaha berada di jalan yang lurus, bahasa pesantrennya “tidak lede-lede”, (2) adanya konsistensi dalam pikiran dan perasaan, tidak “mencla-mencle” antara perkataan dan perbuatan, (3) bulunya yang beraneka warna menggambarkan keberagaman etnis dan budaya (pluralism dan multikulturalism) yang penuh kedamaian dan kerukunan.

Sosok warak tidak dapat dipisahkan dari telurnya (*endhog*) yang menjadi satu kesatuan dengan hewannya. Telur warak menunjukkan adanya interaksi simbolis dari elemen-elemen yang mendukung eksistensi Warak Ngendog; jika

tubuh warak mewakili aspek aksiologis¹⁵, nilai-nilai simbolik didalamnya merepresentasikan unsurnya yang fenomenologis¹⁶, maka telur warak sesungguhnya adalah presentasi dari unsur *ontologis*¹⁷ atau intisari dari Warak Ngendog. Dengan kata lain, telur warak adalah esensi dari sebuah *entity*; intisari dari unsur-unsur logika, estetika dan dialektika Warak Ngendog. Warak takkan hadir jika telurnya tak terlahir. Telur warak merupakan simbolisasi dari pahala (ganjaran) yang diterima seseorang atas perilaku, sikap, dan ketaatannya pada Allah SWT karena akan memasuki bulan Ramadan dalam ajaran Islam.

“warak tampil dengan tubuh yang gagah, tegar, dan kepala mendongak ke atas. Penampilan ini berusaha merepresentasikan ketegaran orang Semarang yang berjiwa mandiri. Mulutnya sedikit terbuka dengan sorot mata yang berbinar-binar, melambangkan daya hidup yang penuh semangat. Ada sedikit masai dan tanduk di kepala, menunjukkan ia telah cukup berumur, dewasa dalam berpikir, bersikap dan berperilaku.” (Muhammad, 2016:134)

Kajian semiotik terhadap simbol juga perlu diketahui sebelum mengkaji sebuah interpretasi secara antropologi. Melalui kajian semiotik berupa analisis sintaksis dan semantik dari kata sebutannya, bentuk, serta penyajiannya menghasilkan penjelasan berupa nama Warak berasal dari kata *warak* (Jawa: binatang menakutkan atau badak), *bouraq* (Arab: kendaraan Nabi Muhammad SAW berupa “binatang” saat Isra’ Mi’raj), *wara-wara* (Jawa: berita atau pengumuman), dan *wara* (Arab: taat atau menjaga). Hasil analisis dari bentuk Warak Ngendog terdapat 4 (empat) ketentuan baku tentang bentuk dasar estetis dan makna simbolisnya, yaitu kepala yang menakutkan, bulu berwarna-warni yang menyolok dan tersusun kebalik, tubuh yang dapat dipanggul atau ditunggangi, serta adanya *endhog* (Jawa: telur). Analisis mengenai penyajiannya menghasilkan Warak Ngendog berwujud binatang khayal, tidak permanen, dan memiliki struktur tertentu, menjadi bagian dari sebuah ritual dengan waktu, tempat, dan urutan yang sudah disepakati, serta disajikan dengan cara dipanggul

¹⁵ membahas tentang nilai yang berkaitan dengan kegunaan dari pengetahuan yang diperoleh (Bahrum, 2013:36)

¹⁶ Struktur yang berkaitan satu sama lain (KBBI volume V)

¹⁷ Membahas apa yang ingin diketahui mengenai teori tentang “apa” dengan perkataan lain bagaimana hakikat obyek yang ditelaah sehingga membuahkan pengetahuan (Bahrum, 2013:36)

atau ditunggangi (lihat Supramono, 2006:149-169). Kajian semiotik tersebut belum sepenuhnya universal karena peneliti membatasi objek kajian, yaitu Warak Ngendog dalam upacara dugderan. Supramono menggunakan teori semiotik dari Barthes dan Peirce dalam kajiannya.

BAB III

VISUALISASI WARAK NGENDOG

Bentuk-bentuk Warak Ngendog dalam tradisi dugderan seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya sudah tidak lagi sama karena adanya inovasi sesuai kreativitas pembuatnya yang menyebabkan Warak Ngendog kini bertransformasi. Transformasi diperlukan untuk menuju modernisasi, yang merupakan serangkaian perubahan nilai-nilai dasar seperti nilai teori, nilai sosial, nilai ekonomi, nilai kuasa, nilai estetika, dan nilai agama (Ismawati, 2012-100). Kini Warak Ngendog tidak hanya muncul sebagai maskot tradisi dugderan saja, tetapi juga hadir dalam bentuk visual lainnya. Oleh karena itu, pada bab ini membahas mengenai visualisasi Warak Ngendog yang berhasil peneliti kumpulkan selama penelitian. Hasilnya, visualisasi Warak Ngendog kini tidak hanya sebagai maskot dalam tradisi yang bersifat tradisional, tetapi juga muncul dalam visual lainnya seperti dalam tarian dan sebuah gambar grafis dalam logo.

3.1 Visualisasi Warak Ngendog

Kota Semarang merupakan kota metropolitan yang memiliki banyak keunggulan lokal, seperti jasa dan produk, budaya maupun pariwisatanya. Perkembangan Warak Ngendog sebagai ikon Kota Semarang juga diperhatikan baik dari instansi pemerintahan maupun masyarakat Semarang khususnya dalam bidang pariwisata. Pariwisata Kota Semarang yang semakin berkembang memang sedang mengalami kemajuan dan menjadi pusat perhatian pemerintah dalam membangun kota yang lebih baik, tak terkecuali dengan Warak Ngendog yang juga mendapat inovasi-inovasi baru dengan visualisasi yang bervariasi sebagai salah satu upaya mempertahankan warisan budaya.

3.1.1 Maskot Tradisi Dugderan

a. Dugderan dalam perspektif historis

Ketika masa Bupati Raden Mas Tumenggung Ario Purbaningrat tahun 1881 M, berkembang sebuah perayaan berupa arak-arakan untuk menyambut bulan Ramadan. Perayaan tersebut merupakan inisiatif dari Bupati RMT Ario Purbaningrat untuk masyarakat Semarang sebelum menjalankan ibadah puasa selama sebulan penuh. Dahulu, satu hari menjelang bulan puasa setelah menjalankan Salat Asar kanjeng Bupati memukul bedug yang berada di Masjid Agung Semarang dan diikuti peledakan meriam di halaman Kanjengan sebagai pusat pemerintahan pada saat itu. Bunyi *dug* dari bedug dan bunyi *der* dari meriam yang dilakukan berulang pada akhirnya tercetuslah nama peringatan tersebut menjadi Dugderan.

Mendengar suara bedug dan meriam dari Masjid Agung Semarang, masyarakat berbondong-bondong datang ke alun-alun di depan masjid untuk menyaksikan apa yang terjadi. Kanjeng Bupati dan Imam Masjid Besar keluar memberi sambutan dan pengumuman. Salah satu informasi yang diberikan adalah informasi mengenai awal puasa bagi masyarakat di segala pelosok dan golongan. Bapak Kasturi selaku ketua penyelenggara dugderan 2018 dan Kabid Kebudayaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang 2018 menjelaskan mengenai tujuan diadakannya dugderan dalam siaran Idenesia Metro TV 27 Mei 2018 lalu.

“Dugderan dulunya digagas oleh Kanjeng Bupati Ario Purbaningrat, beliau ingin menjelang puasa itu dirayakan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan dugderan yang dimana di dalam dugderan itu ada dua kegiatan utama sebenarnya, yang pertama adalah pasar malam yang orang Semarang sebut itu *megengan* dilaksanakan 10 hari sebelum puasa, dengan harapan masyarakat bisa datang ke dugderan membeli persiapan untuk bulan puasa tetapi juga mereka itu bersenang-senang menyambut bulan puasa. Yang kedua, Kanjeng RMTA Purbaningrat itu mengharapkan ketika kita ini mau berpuasa itu seyogyanya semua umat Islam itu secara bersama-sama tidak berbeda hari maka di situ lah dikatakan bahwa kanjeng Bupati menginginkan para ulama itu mengadakan musyawarah yang kemudian menghasilkan *suhuf halaqah*.” (Idenesia Metro TV, 27 Mei 2018)

Para pemimpin agama dan ulama ternyata mendukung usaha sang Bupati, salah satu ulama besar yang banyak berperan dalam tradisi dugderan ini adalah Kyai Saleh Darat. Beliau merupakan ulama besar pendiri Pesantren Darat tahun 1872. Beliau banyak kitab-kitab tafsir, ringkasan, dan terjemahan karya ulama-ulama besar pendahulunya yang ditulis di atas kertas berwarna kuning dan dikenal dengan nama Kitab Kuning.

Berdasarkan kultur masyarakat Jawa yang mengedepankan keselarasan hidup sesuai tugas, kewajiban, dan wewenang masing-masing maka Kanjeng Bupati sebagai *umara* dan Kyai Saleh Darat sebagai *ulama* memiliki kemampuan dan pengaruh yang kuat kepada pengikutnya. Mereka dapat menerima gagasan, kebijakan, dan karya-karya keduanya karena menjadi sosok panutan bagi masyarakat. Oleh karenanya, prosesi dugderan dapat diterima masyarakat dan dilaksanakan hingga saat ini.

b. Prosesi Dugderan

Prosesi Dugderan di mulai sesudah salat Ashar satu hari sebelum puasa yang berlokasi di alun-alun Semarang. Alun-alun Semarang dahulu berlokasi di sekitar Masjid Agung Semarang yang sekarang menjadi lokasi pasar johan lama, di sebelah selatan alun-alun juga terdapat Kanjengan atau tempat kediaman Kanjeng Bupati yang juga menjadi pusat administrasi pada saat itu. Masyarakat Semarang bersama-sama menuju alun-alun untuk melihat pengumuman dari Kanjeng Bupati dan melihat pemukulan bedug dan ledakan meriam di halaman masjid.

Kini pusat administrasi pemerintahan Kota Semarang berpindah ke Balaikota Semarang yang mengakibatkan adanya perubahan lokasi Dugderan. Sekarang, Dugderan di mulai siang hari dari Balaikota Semarang di Jalan Pemuda, kemudian menuju Masjid Agung Semarang, dan berakhir di Masjid Agung Jawa Tengah. Pelaksanaan Dugderan dimulai dengan pemukulan bedug oleh Walikota Semarang di halaman Balaikota sekitar jam 12 siang, peran Walikota yaitu sebagai Kanjeng Bupati. Prosesi dilanjutkan dengan tarian Warak Dugder dan arak-arakan Warak Ngendog dari 16 Kecamatan menuju Masjid Agung Semarang

yang berlokasi di Kauman. Sesampainya di masjid, para peserta Dugderan beristirahat sejenak dan melaksanakan Salat Zuhur. Para ulama yang berada di Masjid Agung Semarang menemui Walikota yang berperan sebagai Kanjeng Bupati untuk memberikan *suhuf halaqah*. Arak-arakan dilanjutkan hingga ke Masjid Agung Jawa Tengah untuk menemui Bupati Jawa Tengah. Para peserta dipersilahkan untuk Salat Ashar terlebih dahulu sebelum melaksanakan upacara penutupan dan juga puncak dari tradisi Dugderan. Prosesi Dugderan dilakukan setelah shalat Ashar sekitar pukul 17.00 WIB di halaman MAJT. Walikota memberikan *suhuf halaqah* kepada Bupati Jawa Tengah dan kemudian membacaknya di depan masyarakat yang hadir. Dugderan ditutup dengan pemukulan bedug oleh Bupati Jawa Tengah sebanyak lima kali dan diikuti dengan ledakan meriam sebanyak lima kali secara bergantian.

Prosesi Dugderan dari tahun ketahun terus mengalami perubahan dikarenakan beberapa faktor. Dahulu prosesi Dugderan dilaksanakan tepat satu hari sebelum puasa dan menjadi penanda bahwa besok adalah bulan Ramadan, tetapi sekarang untuk menghargai sidang *isbat* yang dilakukan pemerintah pusat dan tidak ingin mendahului hasil, prosesi Dugderan tidak lagi dijadikan patokan apakah besok Ramadan atau belum dan kegiatan Dugderan juga tidak mesti tepat satu hari sebelum Ramadan. Selain itu, lokasi juga kerap kali berubah dan rangkaian acara pada prosesi Dugderan juga semakin banyak hiburannya. Tahun 2019 ini satu hari menjelang Dugderan dilaksanakan Festival Budaya Dugder yang berupa arak-arakan budaya dari 16 kecamatan dan pesertanya adalah anak-anak sekolah, mulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA.

c. **Warak Ngendog sebagai Ikon Tradisi Dugderan**

Bagi masyarakat Semarang, *Dugderan* tidak lengkap jika tidak ada Warak Ngendog. Kemunculan Warak Ngendog pertama kali belum sepenuhnya terpecahkan karena perbedaan pendapat dari berbagai pihak dan pernyataan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata juga mengatakan belum adanya penelitian lebih dalam mengenai kemunculan Warak Ngendog pertama kali. Asal usul nama Warak juga masih menjadi perdebatan, sebagian meyakini kalau kata warak

berasal dari bahasa Arab dan ada pula yang meyakini bahwa nama tersebut berasal dari warak diambil dari bahasa Jawa.



Gambar 6 – Prosesi arak-arakan Warak Ngendog pada dugderan 2019 (dok. DISBUDPAR)

Nama Warak yang berasal dari bahasa Arab *waro'a*, *wariq* yang memiliki arti menghindari yang dilarang untuk kembali suci yang kemudian telurnya diibaratkan sebagai pahala karena sudah menahan hawa nafsu selama bulan Ramadan. Athaya Mumtaz sebagai Denok Semarang 2014 yang saat ini menjadi mentor Denok Kenang dan masih aktif dalam forum Denok Kenang Kota Semarang menjelaskan mengenai nama Warak Ngendog dalam wawancara yang dilakukan pada 26 Juni 2019.

“Nah warak itu juga bisa dibilang berasal dari kata *waro'a* yang artinya suci, warak itu diibaratkan hewan yang penuh nafsu penuh serakah dan juga telurnya bermakna sebagai simbol saat bulan ramadan kita manusia sebaiknya menahan nafsu dan amarah menahan segala sesuatu yang buruk. Telur itu diibaratkan keberkahan setelah kita menahan segala perbuatan yang buruk selama bulan puasa.” (Athaya (22), 26 Juni 2019).

Pendapat lainnya yaitu nama warak diambil dari bahasa Jawa, yang berarti badak atau hewan besar. Mitos yang berkembang di masyarakat yaitu pada jaman dahulu seorang warga bertemu dengan hewan besar mirip badak dan berleher panjang di hutan yang sekarang menjadi pemukiman Kelurahan Purwodinanta, tetapi setelah di cari kembali hewan tersebut tidak pernah ditemukan lagi. Sebagai representasi terhadap hewan tersebut, akhirnya dibuatlah mainan anak-anak yang dijual pada saat Dugderan konon itu adalah wujud warak yang dimaksud.

Bentuk Warak Ngendog yang berwarna warni dan unik selalu di nanti masyarakat khususnya anak-anak. Selama berpuluh tahun Warak Ngendog sekedar menjadi mainan anak-anak yang selalu muncul pada pasar malam dugderan. Berlangsungnya pemaknaan Warak Ngendog menjadi ikon tradisi lokal dengan bentuk lainnya dapat dijelaskan dengan teori interaksi simbolik Mead (1934) yang menyatakan bahwa terbentuknya perilaku manusia dipengaruhi oleh simbol-simbol di lingkungan di mana ia tinggal dan berkat interaksinya dengan manusia lainnya (Muhammad, 2016:141).



Gambar 7 – Tradisi Dugderan 2019 (Arsip pribadi peneliti)

Arak-arakan Warak Ngendog dimulai dari Balaikota ketika Walikota sudah membuka acara dan Tari Warak Dugder sudah ditampilkan. Peserta arak-arakan dikelompokkan sesuai kecamatan dengan membawa Warak Ngendog dengan model yang berbeda-beda, setiap kecamatan dapat membawa lebih dari satu Warak Ngendog jika dari tiap kelurahan ingin menampilkan Warak Ngendog buatan mereka. Tradisi Dugderan tahun 2019 kali ini menghadirkan warak raksasa berukuran 6,1 meter dengan bentuk yang dianggap kurang merepresentasikan Warak Ngendog. Warak Ngendog raksasa tersebut merupakan persembahan dari BPC PHRI (Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia) kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang sebagai salah satu tanda kontribusi PHRI terhadap pembangunan pariwisata Kota Semarang.



Gambar 8 – Warak Ngendog raksasa setinggi 6,1 meter (dok. Pesona Hotel Semarang)

3.1.2 Mainan Anak-anak

Warak Ngendog sudah dikenal sebagai mainan anak-anak sejak tahun 1880an. Sebagian orang percaya bahwa sebelum menjadi maskot tradisi dugderan, hewan imajiner tersebut sudah ada dan menjadi mainan anak-anak. Penjelasan dari Bapak Arif yang sudah menjadi pengrajin mainan Warak Ngendog kurang lebih 20 tahun ini mengatakan dirinya juga tidak mengetahui pasti mainan Warak Ngendog sudah ada sejak tahun berapa.

“Dulu pernah dapat cerita dari orang tua kalau sebelum warak jadi maskot dugderan ya mainan warak ini udah ada walaupun sampai sekarang ndak tau mana yang bener, mainan warak dulu atau memang dari awal dugderan sudah ada itu maskot warak dan yang buatnya pun ndak tau siapa.”
(Wawancara Bapak Arif. 20 April 2019)

Mainan warak tradisional terbuat dari kayu dan kertas minyak warna-warni yang dibuat secara manual dengan tangan. Bentuknya seperti warak tradisional dengan dimensi yang lebih kecil, biasanya ada roda di bawah kaki warak agar anak-anak bisa menariknya. Tidak lupa pula para penjual meletakkan telur ayam atau telur asin di bawah badan warak karena dulu telur dianggap sebagai makanan mewah bagi masyarakat kalangan menengah ke bawah.

Harga mainan Warak Ngendog dibandrol sekitar Rp 25.000 hingga Rp 50.000 sesuai dengan ukurannya. Bentuk mainan Warak Ngendog kini memiliki banyak variasi seiring berkembangnya zaman dan pengaruh modernisasi, karenanya sekarang mainan warak tradisional sudah mulai kurang peminat.

Pengakuan dari Bapak Arif yang menjadi satu-satunya pengrajin di Kelurahan Purwodinatan, Kecamatan Semarang Tengah dirinya sudah tidak memproduksi mainan *warak* yang kecil lagi kecuali jika ada permintaan dari pedagang yang akan menjualnya saat dugderan. Beliau mengaku takut karena pasti akan rugi tenaga dan waktu jika harus memproduksi mainan warak tanpa adanya permintaan terlebih dahulu karena peminatnya semakin sedikit dari tahun ke tahun.



Gambar 9 – Bapak Arif Pengrajin Mainan Warak Ngendog (Arsip pribadi peneliti)

Mainan Warak Ngendog diyakini memiliki pesan ajakan untuk menjalankan ibadah puasa kepada anak-anak menurut penuturan Bapak Arif. Orang tua membelikan anak-anaknya mainan Warak Ngendog dengan maksud memberikan edukasi kepada anak-anaknya untuk bisa menjaga hawa nafsu selama bulan Ramadan dan memberikan semangat beribadah dengan ganjaran berupa pahala yang disimbolkan dengan telur.

Penjual mainan warak tradisional di *megengan* juga terlihat semakin sedikit dari tahun ke tahun. Hanya ada sekitar delapan penjual dari sekian banyak penjual mainan yang ada di *megengan* tahun 2019. Bentuk warak yang dijual sekarang juga sudah mengalami perubahan bentuk dan tidak dijual dengan telur asli. Pedagang di *megengan* tahun ini didominasi dengan penjual mainan modern, pakaian, dan makanan seperti pasar malam pada umumnya.

3.1.3 Tari Warak Dugder

Pemerintah Kota Semarang mulai mengambil alih tradisi Dugderan dari takmir Masjid Agung Kauman sejak tahun 1976 saat pemerintahan Gementee Semarang (sebelum bernama Kotamadya Semarang) berpindah lokasi ke balaikota dan pada sejak saat itu tradisi Dugderan semakin berkembang dan mengalami banyak tambahan dalam rangkaian seremoni Dugderan dengan alasan keperluan pembangunan pariwisata. Mulai tahun 1990 pemerintah berinisiatif untuk menambah sebuah karya seni untuk menyempurnakan prosesi Dugderan.

Hingga pada tahun 2000 terbentuklah sebuah pagelaran tari yang dikelola oleh pemerintah kota dan dilaksanakan di Taman Budaya Raden Saleh. Pagelaran tari tersebut dinamakan Festival Kirab Budaya Tradisi Dugder yang melahirkan Tari Warak Dugder dari para seniman Semarang. Tari yang akan dipentaskan saat prosesi dugderan sebelumnya akan diseleksi pada Festival Kirab Budaya Dugder. Festival tersebut bertahan hingga tahun 2009.



Gambar 10 – Tari warak dugder pada Dugderan 2018 (dok. DISBUDPAR)

Tahun 2010 Tari Warak Dugder mulai beralih fungsi menjadi tari hiburan (Permanasari, 2014:55) kemunculannya tidak hanya pada saat prosesi Dugderan saja, tetapi di setiap sanggar tari atau kelompok tari manapun sudah berhak menampilkan karya Tari Warak Dugder kreasi mereka. Tari Warak Dugder diadaptasi dari filosofi Warak Ngendog yang juga menjadi ikon tari ini. Penari berusaha menyampaikan pesan-pesan yang terkandung di dalam diri Warak

Ngendog yang mencerminkan kehidupan masyarakat Semarang yang saling bergotong royong dalam membangun kotanya. Tari Warak Dugder yang ditampilkan pada saat prosesi dugderan adalah salah satu kelompok tari atau sanggar terbaik yang sengaja dipilih dan dilatih untuk membawakan tarian ini pada saat prosesi dugderan. Lomba tari sempat tidak dilaksanakan pada tahun 2015 dan 2016 dan penari dipilih dari sanggar-sanggar profesional, masyarakat merasa jika potensi dari sanggar atau kelompok tari lainnya kurang dilihat maka diadakan kembali pemilihan kelompok tari dilakukan melalui lomba Tari Warak Dugder yang dilaksanakan menjelang Dugderan mulai tahun 2017 hingga sekarang.

Properti Tari Warak Dugder umumnya hanya Warak Ngendog dan *manggar*¹⁸ berwarna-warni yang wajib ada saat dugderan karena menggambarkan suka cita warga menyambut bulan yang penuh berkah. Kostum yang digunakan oleh para penari umumnya berwarna terang, seperti merah, biru, kuning, hijau yang diadaptasi dari kebudayaan pesisir. Seperti tarian rakyat lainnya yang umumnya tidak memiliki bentuk baku, maka kostum dan perlengkapan Tari Warak Dugder semakin bervariasi sesuai kreativitas masing-masing dalam pertunjukan, hingga lagu untuk tarian ini juga memiliki perbedaan dan kekhasan tersendiri dari setiap kecamatan.

Sebagai menambah semangat para penari Semarang dalam menampilkan kreasi mereka khususnya pada Tari Warak Dugder, pada tahun 2019 ini pemerintah membuat acara Festival Tari Warak Dugder dilaksanakan di Taman Budaya Raden Saleh yang wajib diikuti 16 Kecamatan pada 30 April 2019. Setiap kecamatan mengirimkan satu kelompok tari untuk membawakan tarian warak dengan koreografi yang beragam. Mulai anak-anak hingga remaja dengan *luwes* menarikan Tari Warak Dugder ini, walaupun memiliki koreografi dan musik yang berbeda (tidak jauh perbedaanya) tetapi pesan yang mereka sampaikan sama.

¹⁸ Hiasan berbentuk bunga kelapa yang terbuat dari kertas warna-warni, umumnya muncul dalam kebudayaan pesisir karena mencirikan keceriaan dan suka cita.



Gambar 11 – Festival Tari Warak Dugder 2019 (Arsip pribadi peneliti)

“Pesan dari tarian warak yang aku tau itu menggambarkan warga Semarang yang gotong royong satu sama lain tanpa melihat dia etnis apa, agama dia apa, pokoknya semuanya *guyub* itu digambarkan dari gerakan angkat *waraknya* itu ka sama yang nari juga kan pria dan wanita. Nah koreo yang berantem itu diibaratkan kalo kita abis marah sama orang, baiknya kita sudahi dengan gotong royong, makanya setelah koreo bela diri itu kita ada tari pasangan gitu ka.” (Catatan Lapangan, X (19) – 30 April 2019)

Orang tua dari salah satu penari asal Kecamatan Candisari menjelaskan kalau anaknya baru mempelajari Tari Warak Dugder ini dan dirinya bangga karena bisa melestarikan budaya daerah dan menurutnya memang seharusnya anak-anak diajarkan budaya daerah sejak kecil supaya kenal dan memiliki jiwa peduli terhadap budayanya.

“Saya bangga sih mbak, anak saya yang memang dasarnya suka nari tapi nari modern tiba-tiba karena diajak temennya buat ikut tari warak ini jadi mau dan ternyata lebih bagus daripada dia nari modern. Tentunya sebagai orang tua kita harus ngedukung hobi mereka kan mba, apalagi ini salah satu gerakan supaya budaya daerah tetap ada kan. Kalau bukan dimulai dari anak-anak kita, ya siapa lagi? Kan ibu bapaknya sudah ndak bisa selincih itu, paling kita cuma ikut arak-arakan saat dugderan besok.” (Ibu Y, 30 April 2019)

Astri (22), Tiwi (21), dan Widhiya (21) penari asal Kota Semarang mengatakan hampir seluruh penari Kota Semarang ini sudah pernah membawakan Tari Warak Dugder karena tari ini dianggap wajib dipelajari bagi para penari di Kota Semarang sebagai salah satu tarian khas Semarang selain Tari Gambang Semarang. Tari Warak Dugder saat ini tidak hanya ditampilkan saat dugderan saja, Tari Warak Dugder mulai ditampilkan di mana saja saat Kota Semarang

mewakili kegiatan di luar Kota Semarang. Seperti pada acara Parade Tari Nusantara 2006 lalu di Taman Mini Indonesia Indah dan Borobudur Performance and Art Festival di Candi Borobudur 2018 lalu (<https://jateng.tribunnews.com/>). Penampilan Tari Warak Dugder juga dilakukan setiap kegiatan dinas pemerintah kota di luar kota sebagai bentuk persembahan dari masyarakat Kota Semarang untuk tuan rumah.

3.1.4 Patung di Taman Kota

Visualisasi Warak Ngendog lainnya berupa Patung Warak yang dibangun di Taman Pandanaran. Taman Pandanaran berada di tengah kota yang terletak di pertigaan antara Jalan Pandanaran dan Jalan MH. Thamrin. Lokasi tersebut dulunya merupakan SPBU yang sudah tidak berjalan lagi. Pemerintah Kota Semarang akhirnya mengubah SPBU tersebut menjadi Taman Kota karena lokasinya yang strategis.

Taman Pandanaran biasa dipakai oleh para komunitas untuk berkumpul atau hanya sekedar menghabiskan waktu di sore hari. Tepat di tengah taman, terdapat patung Warak Ngendog berukuran cukup besar sehingga dapat terlihat dari berbagai penjuru jalan yang melewati Taman Pandanaran, memiliki warna dominan coklat tembaga dan tidak terlihat pula telur dari Warak Ngendog yang menjadi ciri khas dari Warak Ngendog, oleh karena itu patung tersebut mendapat perdebatan dari berbagai pihak. Terlihat Pemerintah Kota Semarang mengutamakan unsur estetis dari patung warak ini.



Gambar 12 – Patung *Warak* di Taman Pandanaran (Arsip pribadi peneliti)

Pembangunan patung warak ini ternyata mengalami pro dan kontra dari para budayawan dan pemerintah. Mengutip dari berita *online* Jawa Pos dalam Radar Semarang tahun 2014 lalu, Djawahir Muhammad sebagai budayawan Semarang menentang jika rancangan patung yang akan dibuat berkepala liong atau naga karena menurutnya kepala Warak Ngendog adalah kepala yang memiliki sudut lurus dan bergaris kaku yang menyimbolkan sifat masyarakat yang tidak *lede-lede*. Jika menggunakan kepala naga, dianggap dapat mengubah makna dan kesejarahan asli Warak Ngendog, ditambah dengan tidak adanya telur pada patung *warak* ini dianggap tidak merepresentasikan Warak Ngendog (sumber: <https://radarsemarang.com/2014/10/25/budayawan-tuntut-warak-ngendog-asli/>).

“Warak itu pernah ada perdebatan bentuk, menurut pak Djawahir itu bentuk warak bukan seperti yang ada di taman pandanaran sekarang yang terbuat dari logam. Menurut beliau itu kepala naga dan beliau tidak sepakat karena menurut beliau meyakini bahwa kepala warak itu mirip kepala kambing.” (Wawancara dengan Bapak Dhanang, 24 Juni 2019)

Nampaknya, walaupun mengalami perdebatan dan direncanakan akan pindah lokasi, tetapi hingga tahun 2019 ini patung ikonik di tersebut masih berdiri kokoh dan masyarakat yang datang ke Taman Pandanaran juga tidak mempermasalahkan dengan adanya patung Warak Ngendog tanpa *endhog*. Kritik dari salah satu Denok Semarang 2014, Athaya Mumtaz (22) menyatakan bahwa patung di Taman Pandanaran sebenarnya tidak sepenuhnya merepresentasikan ikon Kota Semarang.

“kalau boleh mengkritik ya menurut saya kalau dikatakan secara pribadi menurut saya kurang. Dari warna di situ hanya satu warna, karena warna itu juga penting dalam mengartikan maksud dari adanya simbol tersebut. Saya tidak tahu ya kalau itu dibuat hanya karena estetikanya saja karena saya bukan orang seni ya. Kalau ada wisatawan baru ke semarang dan melihat patung itu mungkin tidak ada kesan apa-apa, kalo ada warnanya kan orang jadi pada terkesan itu apa tuh gitu di situ juga gak ada telornya kan ya karena telurnya itu juga punya makna punya filosofi yang tadi saya jelaskan. Kalau tidak ada telurnya jadi penyimbolan keberkahannya dari mana? Gitu sih kalau menurut saya.” (Wawancara dengan Athaya Mumtaz (22), 26 Juni 2019).

Kritik lainnya juga disampaikan oleh Enggar, sebagai seorang seniman muda Kota Semarang dirinya kurang setuju jika bentuk patung seperti itu tetapi

dirinya tidak dapat berbuat banyak karena dirinya dan komunitas seni Kota Semarang tidak memiliki banyak hak untuk mengubah apa yang sudah dibuat oleh pemerintah. Pernyataan tidak setuju dan pengajuan dukungan untuk mengubah bentuk patung sudah diupayakan sejak patung tersebut selesai dibuat, tetapi hingga sekarang tidak ada tindak lanjutnya lagi. Walaupun mendapat kritikan dari seniman dan budayawan, tetapi bagi masyarakat yang mengunjungi atau sekedar melewati Taman Pandanaran tidak memiliki masalah mengenai desain patung tersebut. Mereka tetap melihat patung tersebut sebagai patung Warak Ngendog walaupun tanpa *endhog* dan mereka tetap bangga dengan adanya patung ikonik tersebut.

3.1.5 Motif Batik Semarangan

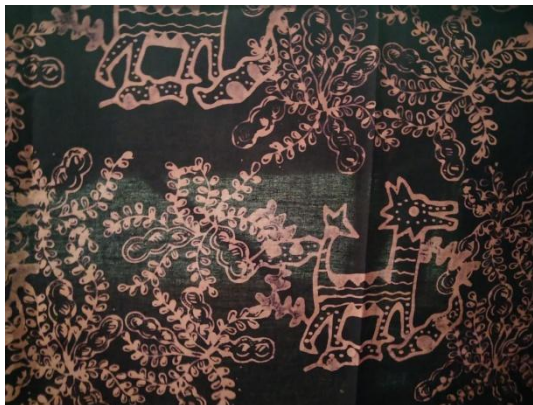
Batik Semarangan adalah batik yang diproduksi oleh warga Kota Semarang, di Kota Semarang, dan dengan motif atau ikon Kota Semarang (Yuliati, 2010:13). Kampung batik menjadi tempat bersejarah bagi para pembatik di Kota Semarang, sebab pada masa kerajaan kuno hingga masa penjajahan Jepang (1942-1945) Kampung Batik menjadi pusat perajin batik dan segala kegiatan membatik berada di kampung yang berlokasi di Jurnatan. Kampung Batik sempat mengalami keruntuhan akibat Pertempuran Lima Hari di Semarang antara pemuda Indonesia dan tentara Jepang. Sebagian wilayah Kampung Batik mengalami kerusakan akibat terbakar.

Ciri-ciri motif batik Semarang pada umumnya tidak jauh berbeda dengan motif batik di kota-kota pesisir utara Pulau Jawa, bebas atau tidak terikat pada aturan-aturan baku, ragam hias flora dan fauna, ragam hias besar dan tidak rinci, serta memiliki warna cerah menyolok. Batik Semarangan memiliki perbedaan dengan batik pesisir lainnya seperti warna dasar batik yang berwarna oranye kemerahan dan motif dengan pengaruh budaya Cina karena umumnya batik Semarang menonjolkan motif fauna dari pada flora.

Pembatik Semarang mengembangkan motif batik Semarangan tergantung pada keinginan, imajinasi, ekspresi, dan kreasi pembatik. Dulu banyak pembatik dari Kampung Batik yang membuat motif sesuai keinginannya sendiri, hingga

sekarang pun pembatik di Kampung Batik yang masih aktif memproduksi batik dapat menerima pesanan sesuai keinginan pemesan. Sesuai dengan ciri masyarakat pesisir yang lebih terbuka, bebas, dan lebih ekspresionis. Maka dari itu banyak sekali motif dari batik Semarang.

Visualisasi Warak Ngendog sebagai ikon Kota Semarang juga tertuang dalam motif batik semarangan. Pada awalnya, batik motif warak merupakan batik tematik yang hanya diproduksi pada saat bulan Ramadan atau menjelang Dugderan saja, tetapi seiring banyaknya peminat batik motif Warak Ngendog akhirnya para pembatik memproduksi lebih banyak kain batik motif Warak Ngendog dan saat ini batik motif tersebut dapat dinikmati kapanpun.



Gambar 13 – Batik Cap Motif Warak (Arsip peneliti)

Batik motif warak hingga saat ini masih menjadi kostum yang wajib dikenakan pada saat dugderan oleh para petinggi pemerintahan atau yang berperan penting dalam prosesi dugderan. Salah satu peserta yang memakai batik motif warak saat dugderan adalah Denok Kenang Kota Semarang yang berperan sebagai promotor wisata Kota Semarang. Via (21) sebagai Denok 2019 mengatakan bahwa dirinya bangga menggunakan batik khas Kota Semarang sehingga pelancong atau warga dari luar Kota Semarang mengetahui batik motif Semarangan khususnya pada motif warak.



Gambar 14 – Batik motif Warak Ngendog saat Dugderan 2019 (dok. Denok Kenang Semarang)

Motif batik warak juga diaplikasikan pada hiasan di sepanjang Jalan Pemuda, Semarang. Hiasan berbentuk bulat itu dianggap warga sebagai *endhog* dari patung warak yang berada di Taman Pandanaran. Alasan Pemerintah Kota Semarang menggunakan motif batik warak pada hiasan di tepi Jalan Pemuda tersebut tidak lain karena estetika dan sebagai media promosi batik khas Semarang, sebab hiasan tersebut dapat dengan mudah dilihat oleh siapa saja yang melewati Jalan Pemuda.



Gambar 15 – Motif Batik Warak Ngendog pada Hiasan Jalan (Arsip pribadi peneliti)

3.1.6 Cenderamata Khas Kota Semarang

Perkembangan pariwisata di Kota Semarang nampaknya berjalan pesat. Pemerintah Kota Semarang sangat memperhatikan pembangunan di setiap sudut kota agar lebih baik dan nyaman sehingga pelancong tertarik untuk mengunjungi Kota Semarang sebagai salah satu destinasi wisata. Kota Semarang menyimpan

banyak tempat-tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, mulai dari tempat bersejarah dan keagamaan, festival budaya, pusat perbelanjaan, hingga kuliner.

Warak Ngendog juga diikutsertakan dalam perkembangan pariwisata Kota Semarang. Pemerintah kota memang sedang fokus dalam pembangunan pariwisata di Kota Semarang sebagai langkah mensukseskan sektor lainnya seperti infrastruktur, perekonomian, dan kesejahteraan rakyat. Visualisasi Warak Ngendog bukan hanya dibentuk untuk keperluan tradisi, tetapi juga Warak Ngendog hadir sebagai cenderamata khas Semarang. Layaknya tempat wisata pada umumnya, pelancong akan membeli cenderamata untuk kerabat atau untuk dirinya sendiri sebagai bentuk kenang-kenangan dari tempat tersebut.



Gambar 16 – Gantungan Kunci Warak Ngendog (Arsip peneliti)

Cenderamata dengan visual Warak Ngendog dapat dijumpai di berbagai pusat perbelanjaan oleh-oleh Semarang, salah satunya di galeri UMKM yang berlokasi di kawasan Kota Lama. Cenderamata warak ada yang berupa gantungan kunci dengan bentuk warak yang berwarna-warni, dengan ukuran beragam, mulai dari yang kecil hingga sedang. Pajangan warak berbahan dasar rotan berukuran kecil, sedang hingga besar juga dapat dibeli namun harus melalui *booking* terlebih dahulu jika ingin memesan yang berukuran besar. Cenderamata berupa wayang dengan gambar warak juga tersedia sebagai pilihan.



Gambar 17 – Wayangan Warak Ngendog (Arsip peneliti)

Harga cenderamata Warak Ngendog juga beragam sesuai ukuran dan model. Masyarakat memanfaatkan industri pariwisata Kota Semarang yang sedang berkembang untuk memajukan ekonomi, sehingga industri kreatif masyarakat Kota Semarang baik kecil maupun menengah dapat tetap berjalan stabil. Cenderamata lainnya yang dapat ditemui di Kota Semarang yaitu bentuk lainnya seperti bangunan monumental Lawang Sewu, Tugu Muda, Sam Poo Kong, Gereja Blenduk, dan Stasiun Tawang, selain itu jika ingin mencicipi kuliner seperti lumpia, bandeng presto, wingko babat, atau tahu bakso sangat mudah dijumpai di berbagai tempat penjualan oleh-oleh khas Semarang.

3.1.7 Visualisasi *Digital* Warak Ngendog

Visualisasi Warak Ngendog di Kota Semarang nampaknya tidak hanya sebatas berbentuk fisik yang dapat dinikmati secara langsung, namun juga dalam bentuk *digital* seperti dalam logo atau tema suatu kegiatan yang bertujuan untuk lebih meningkatkan kecintaan terhadap ikon kota serta mengingat kembali bahwa Kota Semarang merupakan kota yang harmonis dengan segala perbedaan yang ada. Biasanya, munculnya Warak Ngendog dalam bentuk visual digital berarti Kota Semarang sedang menjadi tuan rumah dalam suatu kegiatan.

a. Logo *City Branding* Kota Semarang

Tahun 2012 lalu, BAPPEDA Kota Semarang mengadakan sayembara logo *city brand* yang bertujuan untuk menghasilkan desain yang berupa slogan dan logo yang mencerminkan identitas, sejarah, budaya, gaya hidup Kota Semarang dan sebagai bahan untuk penetapan *City Branding* Kota Semarang. Dari sayembara tersebut terpilih satu pemenang dengan desain Warak Ngendog dan slogan *Variety of Culture* oleh M. Harry (26) asal Bandung setelah melewati beberapa rangkaian penilaian.



Gambar 18 – Logo *City Branding* Kota Semarang (Arsip pemenang sayembara)

Tagline *Variety of Culture* mengartikan bahwa Kota Semarang memiliki keanekaragaman budaya dan hal tersebut merupakan aset utama Kota Semarang dalam mempromosikan dirinya kepada masyarakat luas. Tagline tersebut bermakna bahwa Kota Semarang sedang berkembang dan mempercantik diri dengan tetap mempertahankan budayanya yang heterogen, pesan yang ingin disampaikan ialah harmonisasi dari berbagai etnis dan budaya yang tumbuh di Kota Semarang masih dapat terasa walaupun waktu terus berjalan sedangkan Warak Ngendog pada logo memiliki arti sesuai filosofi dari warak yang mencerminkan persatuan dan adanya akulturasi budaya di Semarang.

Warak Ngendog juga mencerminkan citra warga Semarang yang terbuka, lurus, dan berbicara apa adanya. Melalui warna yang ada pada logo tersebut juga dimaknai, yaitu warna merah, hijau, jingga, dan biru pada logo juga memiliki arti dalam menggambarkan Kota Semarang. Merah melambangkan kebudayaan Cina, hijau melambangkan kebudayaan Arab, jingga melambangkan kebudayaan Jawa, dan biru melambangkan budaya pesisir.

b. Logo Kegiatan Pemkot Semarang

Sudah banyak kegiatan dari Pemerintah Kota Semarang yang melibatkan Warak Ngendog di dalam kegiatannya. Warak Ngendog hadir sebagai tema, logo, ataupun maskot diantaranya tahun 2013, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintah Kota Semarang menyelenggarakan Festival Perahu Warak di Banjir Kanal Barat. Tujuan acara ini yaitu untuk menumbuhkan rasa kecintaan warga Semarang terhadap kotanya, meningkatkan kreativitas warga Kota Semarang, dan memberikan alternatif hiburan baru bagi warga Semarang. Maksud lain dari kegiatan tersebut adalah pemerintah ingin mengubah persepsi masyarakat terhadap Banjir Kanal Barat bahwa sebenarnya Banjir Kanal Barat tidak hanya untuk penanggulangan banjir, tetapi juga menjadi salah satu destinasi wisata. Kegiatan tersebut dapat diikuti oleh masyarakat umum dengan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dan kemudian bebas menghias kapal mereka dengan tema Warak Ngendog.



Gambar 19 – Logo Festival Perahu Warak 2013 (dok. DISBUDPAR Kota Semarang)

Semarang Night Carnival juga memakai tema Warak Ngendog sebagai kegiatan rutin tahunan yang digelar dalam rangka rangkaian HUT Kota Semarang ke-469 pada tahun 2016. Para peserta pawai SNC 2016 mengenakan kostum yang sudah dirancang oleh perancang kostum pilihan dari pemerintah kota, dengan tema kostum memancarkan keindahan Warak Ngendog. Mengutip dari Majalah Kreatif, Hendrar Prihadi selaku Walikota Semarang mengatakan bahwa tema SNC 2016 adalah Warak Ngendog karena ingin memberitahu kepada masyarakat luas bahwa Kota Semarang adalah kota yang memiliki banyak akulturasi budaya

karena dihuni oleh banyak etnis dan agama. Meskipun terdapat perbedaan, tetapi jika disatukan akan membentuk keharmonisan di dalamnya dengan tetap menerima dan mendukung perbedaan tersebut.

Kegiatan rutin yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Semarang yang memakai Warak Ngendog dalam logonya yaitu Semarang Great Sale. Kegiatan tersebut bertujuan membangkitkan semangat dari sektor swasta (industri dan jasa) untuk memajukan pariwisata, perdagangan, serta meningkatkan laju perekonomian kota dan provinsi. SGS memberikan keuntungan bagi masyarakat karena selama periode SGS berlangsung, masyarakat akan mendapatkan potongan harga dari berbagai tempat perbelanjaan yang terdaftar dalam SGS. Selain itu, setiap tahunnya SGS memberikan hadiah bagi konsumen yang mengumpulkan poin terbanyak selama SGS berlangsung.



Gambar 20 – Logo *Semarang Great Sale* (dok. Instagram Pemkot Semarang)

Kota Semarang sempat menjadi tuan rumah dalam Kompetisi Robot Nasional 2013 lalu dan memakai maskot Warak Ngendog dalam logonya dan pada tahun 2019 ini akan berlangsung ASEAN School Games (ASG) yang merupakan perlombaan olahraga tahunan untuk sekolah-sekolah tinggi di kawasan Asia Tenggara di Kota Semarang yang juga menggunakan Warak Ngendog sebagai maskot kegiatan. Menurut penjelasan Walikota Semarang, Hendrar Prohadi Warak Ngendog cocok dijadikan sebagai logo ASG 2019 selain karena *warak* adalah ikon kota dan ingin memperkenalkannya kepada dunia, juga dirasa cocok dengan *tagline* ASG 2019, yakni *Unity, Spirit, and Respect* (Persatuan, Semangat Sportifitas, dan Persahabatan). Tidak hanya berupa logo visual digital,

Warak Ngendog dalam ASG 2019 juga dihadirkan sebagai maskot selama perlombaan berlangsung.



Gambar 21 – Logo *ASEAN Schools Games 2019* (dok. Instagram Pemkot Semarang)

c. Logo Dewan Kesenian Semarang

Warak Ngendog juga muncul di logo organisasi mitra kerja pemerintah yaitu Dewan Kesenian Semarang atau DEKASE. Organisasi yang dibentuk sebagai wadah bagi para pegiat seni dan budaya di Kota Semarang memiliki kegiatan seperti penelitian, pengembangan, dan pemeliharaan potensi seni-budaya daerah juga kegiatan seni lainnya seperti kajian, pertunjukan dan pameran, pendokumentasian karya, dan penerbitan buku.



Gambar 22 – Logo Organisasi Dewan Kesenian Semarang (dok. Instagram DEKASE)

Warak Ngendog bukan hanya menjadi kebutuhan dalam tradisi tetapi juga sudah menjadi kebutuhan dalam lingkup korporasi. Sifat Warak Ngendog yang bernuansa tradisional berubah menjadi modern. Transformasi Warak Ngendog tentu mempengaruhi berbagai aspek dan memunculkan berbagai dampak bagi masyarakat Kota Semarang terutama pada interpretasi masyarakat terhadap Warak Ngendog.

BAB IV

PEMAKNAAN DAN DAMPAK TRANSFORMASI WARAK NGENDOG

Masyarakat menggunakan Warak Ngendog saat ini bukan hanya dalam tradisi dugderan saja yang berlangsung satu tahun sekali, melainkan dimunculkan pula dalam kegiatan ekonomi dan kegiatan sosial mereka. Terlihat bahwa pemerintah Kota Semarang sebagai struktur sangat mempengaruhi masyarakat sebagai agen dalam perkembangan Warak Ngendog di Kota Semarang. Struktur sosial saling berkaitan satu sama lain dalam interaksi sehingga dalam konteks ini pemerintah dalam mengembangkan visual Warak Ngendog berpengaruh besar dalam tindakan masyarakat Kota Semarang. Perubahan yang terjadi pada Warak Ngendog berupa bentuk yang dikembangkan sesuai kebutuhan penggunaan, tidak terbatas pada *pakem* yang ada dan terlihat kreativitas dalam mengembangkan budaya mereka beragam tanpa tanpa batas. Oleh karena itu pada bab ini akan menjelaskan makna dari Warak Ngendog bagi masyarakat pendukungnya dan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya transformasi Warak Ngendog serta dampak yang dirasakan akibat transformasi Warak Ngendog.

4.1 Pemaknaan Warak Ngendog bagi Masyarakat Kota Semarang

Awal mula Warak Ngendog hadir sebagai kebutuhan tradisi dugderan diyakini memiliki makna edukatif khususnya mengarah kepada ajaran Islami. Kandungan makna dari Warak Ngendog juga kental dengan maksud dakwah. Penciptaan Warak Ngendog diantaranya karena tidak semua masyarakat Kota Semarang mendengar pengumuman dari Bupati maka diperlukan sesuatu yang dapat menarik perhatian masyarakat serta memiliki pesan-pesan tetapi tidak mengundang perdebatan persepsi dalil-dalil dalam ajaran Islam. Akibat proses kreativitas para pengrajin mainan anak-anak pada saat itu terbentuklah mainan Warak Ngendog yang mengandung pesan-pesan seperti harus menjaga hawa nafsu

selama bulan Ramadan yang diibaratkan dengan mulut Warak Ngendog yang terbuka agar mendapatkan keberkahan yang diibaratkan dengan telur/*endhog*.

Adanya perkembangan dalam penggunaan Warak Ngendog di berbagai situasi, maka interpretasi masyarakat terhadap Warak Ngendog juga semakin beragam sesuai sistem pengetahuan mereka. Mereka menginterpretasikan suatu sistem sesuai dengan apa yang mereka lihat dan mereka gunakan. Tidak ada benar salah karena sesuai dengan pandangan Geertz mengenai kebudayaan yaitu kebudayaan adalah suatu sistem keteraturan dari makna dan simbol-simbol yang dengan simbol dan makna tersebut individu mendefinisikan dunia mereka, mengekspresikannya, dan membuat penilaian mereka.

4.1.1 Ikon Utama Kota dan Simbol Masyarakat Kota Semarang yang Multikultural dan Toleran

Kota Semarang memiliki penduduk dari berbagai suku, etnis, agama, budaya sehingga dapat dikatakan sebagai kota dengan masyarakat yang majemuk karena apapun golongannya bebas untuk datang dan bertempat tinggal di Kota Semarang. Secara historis, Kota Semarang sudah didatangi banyak etnis dari berbagai negara hingga akhirnya dari beberapa bangsa lain yang datang sebagian menetap di Kota Semarang kemudian melebur dengan pribumi menghadirkan kebudayaan akulturasi yang menambah kaya kebudayaan Kota Semarang. Kenyataan tersebut juga menghadirkan persepsi bahwa masyarakat Kota Semarang adalah masyarakat yang multikultur. Banyaknya perbedaan budaya dan masyarakat Kota Semarang pun menghormati perbedaan tersebut dan tingkat konflik antar sukunya pun rendah maka tidak salah jika Kota Semarang mendapat julukan kota yang multikulturalisme.

Warak Ngendog adalah salah satu bentuk akulturasi budaya yang mencampurkan tiga kebudayaan, Jawa, Arab, dan Cina. Masyarakat Kota Semarang sepakat memaknai Warak Ngendog sebagai ikon kota dan juga sebagai identitas masyarakat. Akibat kemunculan Warak Ngendog yang tidak hanya di dugderan, kini Warak Ngendog semakin dikenal dengan berbagai visualisasi yang dibuat oleh pemerintah, para seniman, atau dari masyarakat. Ikon adalah sesuatu

yang menjadi penanda sebuah objek, benda atau identitas yang wujudnya *tangible* ataupun *intangible*. Ikon Kota Semarang bukan hanya Warak Ngendog, tetapi bangunan-bangunan *iconic* yang ada di Kota Semarang seperti tugu muda, lawang sewu, klenteng Sam Poo Kong, dan bangunan cagar budaya lainnya juga menjadi ikon kota.

Pemerintah kota khususnya pada bidang pariwisata menginginkan ikon utama yang dapat menggambarkan keadaan Kota Semarang. Bangunan *iconic* yang menjadi ikon seperti Lawang Sewu atau Tugu Muda dirasa kurang jika dijadikan ikon utama kota karena hanya menggambarkan bahwa Kota Semarang memiliki bangunan-bangunan dan cerita yang bersejarah. Ibu Farah yang bertugas sebagai kepala seksi museum dan konservasi budaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang sebagai perwakilan dari pemerintah kota menjelaskan bahwa ikon Kota Semarang memang seharusnya yang menggambarkan Kota Semarang secara menyeluruh bukan satu persatu seperti tugu muda atau lawang sewu. Warak Ngendog merepresentasikan tiga budaya besar (Jawa, Arab, dan Cina) yang berpengaruh terhadap kebudayaan di Kota Semarang, juga dari sudut-sudut tubuhnya yang lurus menyimbolkan sifat masyarakat Kota Semarang yang tidak suka basa basi. Selain itu, Warak Ngendog juga diyakini menjadi simbol pemersatu warga Kota Semarang yang plural.

Menurut Bapak Warsino (43) yang menjadi salah satu peserta pawai Warak Ngendog dalam acara Dugderan 2019 mengatakan bahwa memang Warak Ngendog ini menjadi simbol keharmonisan warga Kota Semarang yang majemuk. Perbedaan etnis maupun agama dapat bersatu dan terhindar dari perpecahan jika saling menghormati dan menerima perbedaan tersebut.

“Makna warak bagi saya ya sebagai identitas masyarakat Semarang sih ya karena warak ini kan menggambarkan keharmonisan masyarakat Semarang sebenarnya dengan adanya campuran tiga hewan dari etnis besar yang ada di Semarang ini kemudian dijadikan satu agar tidak ada perpecahan.” (Wawancara dengan Bapak Warsino (43), 4 Mei 2019)

Bapak Dhanang Respati seorang sejarawan yang juga menjabat sebagai kepala departemen sejarah Universitas Diponegoro menjelaskan bahwa ikon *branding* Kota Semarang dalam bentuk kesenian selalu berubah-ubah mulai dari

ngesti pandowo hingga gambang semarang. *Landmark* tersebut dirasa kurang mewakili dan kurang merepresentasikan keadaan budaya masyarakat Kota Semarang. Gambang Semarang juga pernah diangkat menjadi ikon kota tetapi karena menurutnya Gambang Semarang kurang kuat dalam mencerminkan budaya asli Kota Semarang karena kesenian seperti Gambang Semarang itu berasal dari Jakarta hanya saja terjadi percampuran budaya dari Cina di dalam Gambang Semarang ini yang membedakannya dengan kesenian gamelan di Jakarta, maka pemerintah akhirnya menggantinya dengan tempat yang historikal.

“Dulu yang pernah jadi ikon di bidang seni justru ngesti pandowo (thn 50an), presiden Soekarno itu dulu selalu menyempatkan melihat ngesti pandowo setiap ke Semarang. Saya melihat Semarang itu kurang memiliki identitas budaya yang kuat. Mungkin yang terlihat adalah *trade center* (kota perdagangan) itu. Nah warak itu menurut saya warisan budaya yang cukup sukses dijadikan sebagai identitas budaya dibanding gambang semarang karena menurut saya gambang semarang itu kurang kuat tapi warak kan relatif semua warga semarang terima itu. Jadi saya memahaminya itu upaya-upaya saja untuk menguatkan sebagai identitas masyarakat. Kalau tidak ada keberatan dari masyarakat ya sah sah saja saya pun mendukung.” (Wawancara dengan Bapak Dhanang, 24 Juni 2019)

Masyarakat Kota Semarang merasa tidak keberatan dengan dijadikannya Warak Ngendog sebagai ikon utama Kota Semarang dan pemerintah kota selalu menggunakan Warak Ngendog dalam logo kegiatan jika Kota Semarang menjadi tuan rumah seperti pada tahun 2013 Kompetisi Robot Nasional yang menggunakan Warak Ngendog sebagai maskotnya dan pada tahun 2019 ini sebuah kompetisi internasional, *ASEAN School Games* yang berlangsung di Kota Semarang juga menggunakan Warak Ngendog sebagai maskotnya. Visualisasi Warak Ngendog lainnya yang menggambarkan warak sebagai simbol multikulturalisme dan sikap toleransi masyarakat Semarang yaitu melalui tarian yang diciptakan oleh seniman Semarang, Yoyok Bambang Priambodo.

Para penari tradisional di Kota Semarang merasa tidak lengkap jika tidak mempelajari tarian Warak Dugder. Tarian yang lahir karena proses penambahan unsur dalam upacara dugderan ini menggambarkan kemakmuran warga Kota Semarang dalam bergotong royong membangun daerah. Kebanggaan para penari warak dugder terpancar saat acara Festival Tari Warak 30 April 2019 lalu. Inti

dari gerakan dari tari warak dugder menggambarkan masyarakat Kota Semarang yang hidup rukun walaupun terjadi peperangan tetapi pada akhirnya kembali bergotong royong membangun daerahnya bersama-sama.

“Ada beberapa, pesan-pesannya itu kan kalau dilihat ada cowo-cewe yang menari itu diibaratkan anak-anak kota Semarang yang bermain dan mengangkat Warak itu sebagai cerminan warga Semarang yang gotong royong membangun Semarang dengan suka cita. Aku sebagai orang semarang bangga sih punya identitas warak ngendog, gambang semarang dan lainnya. Nah aku kan mengekspresikannya lewat tarian ka, jadi yang sekarang aku paham ya warak ngendog itu ya di tarian itu.” (Wawancara dengan Tiwi (21), 19 Juni 2019)

Enam dari sepuluh pelajar yang peneliti tanyain mengenai Warak Ngendog secara spontan mengatakan tidak mengetahui filosofi ataupun makna dari bagian tubuh Warak Ngendog, tetapi karena proses interaksi sosial mereka mengetahui dan memahami makna dari Warak Ngendog ini yang dipahami orang-orang secara umum. Pengaruh dari pemerintah kota yang selalu menggunakan *Warak Ngendog* di berbagai kegiatan selain dugderan maka masyarakat Kota Semarang sepakat bahwa Warak Ngendog tidak hanya menjadi ikon tradisi dugderan tetapi juga menjadi ikon kota yang mengandung esensi keharmonisan masyarakat Kota Semarang yang majemuk.

Pemerintah memiliki wewenang dalam membuat regulasi yang diatur dengan pertimbangan sedemikian rupa agar dapat diterima masyarakat. Penetapan sebuah ikon kota yang menjadi citra kota untuk keperluan *branding* tidak serta merta dipilih secara asal-asalan dan tanpa arti. Interpretasi masyarakat terhadap Warak Ngendog sebagai ikon kota dan simbol multikulturalisme tidak lepas dari campur tangan pemerintah. Warak Ngendog dalam logo *city branding*, pembangunan patung warak, penggunaan warak sebagai maskot di beberapa kegiatan membuat masyarakat sepakat bahwa Warak Ngendog adalah warisan budaya yang menjadi ciri khas Kota Semarang sehingga layak dijadikan ikon *branding* kota. Interpretasi tersebut menjadikan Warak Ngendog bukan sebagai simbol, melainkan sebuah ikon yang dijadikan kebutuhan *branding*. Menurut Pierce (1839) ikon adalah hubungan antara tanda dan objek yang bersifat

kemiripan. Warak Ngendog dikatakan sebuah ikon karena bentuknya yang berubah-ubah dan tidak baku.

Pemerintah sebagai struktur dan masyarakat sebagai agen dalam teori strukturasi Giddens merupakan hubungan yang saling pengaruh dan mempengaruhi. Agen dan struktur bersifat dinamis yang selalu berubah seiring berkembangnya zaman. Pemerintah membuat regulasi dan masyarakat berhak untuk menentang atau berbeda pendapat jika regulasi tersebut tidak sesuai dengan kemauan masyarakatnya, tetapi dalam hal penetapan Warak Ngendog dijadikan sebagai sebuah ikon kota hingga saat ini tidak ada permasalahan.

Pemerintah menganggap masyarakat setuju jika ikon utama Kota Semarang adalah Warak Ngendog walaupun terdapat sedikit pertentangan mengenai desain dalam logo *city branding* yang menurut para *graphic designer* logo tersebut terlalu asal-asalan dalam pembuatannya. Mulai tahun 2012, Warak Ngendog resmi menjadi ikon *city branding*. Melihat visualisasi yang berbeda mulai dari yang bersifat tradisional hingga kebutuhan korporasi, dan bertambahnya inovasi Warak Ngendog dalam produk-produk komersil, hal tersebut sesuai dengan teori *city branding* dari Anholt (dalam Moilanen & Rainisto, 2009:7) yang melihat bahwa sebuah ikon yang dijadikan *branding* sebuah kota menjadi manajemen citra tempat tersebut melalui inovasi strategis serta kordinasi ekonomi, komersial, sosial, kultural, dan peraturan pemerintah.

4.1.2 Media Dakwah dalam Ajaran Islam

Warak Ngendog memiliki interpretasi terkait ajaran agama Islam secara tersirat bagi masyarakat muslim Kota Semarang. Upacara dugderan rutin dilaksanakan menjelang bulan suci Ramadan, mulai dari prosesi upacara hingga lokasi upacara selalu berkembang dengan mengadopsi berbagai bentuk dan tampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk menarik minat masyarakat. Perpindahan lokasi pemukulan bedug dari Masjid Besar Semarang ke halaman Balaikota Semarang terjadi mulai tahun 1978 dan pemindahan lahan dugder dari alun-alun Semarang ke tempat lain karena penyempitan kawasan dan

pergeseran fungsi lahan menjadi sebuah kawasan perdagangan terjadi mulai tahun 1970.

Perkembangan upacara dugderan seperti perubahan lokasi dan rangkaian upacara, tidak menyebabkan hilangnya Warak Ngendog sebagai maskot utama dalam upacara sampai kapanpun akan tetap ada. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, ide penciptaan Warak Ngendog didasarkan karena diperlukannya sebuah wujud yang mampu menjadi ikon yang menarik perhatian serta memiliki fungsi setara dengan pengumuman *suhuf halaqah* sekaligus mengandung pesan-pesan tersirat untuk masyarakat Semarang karena tidak semua masyarakat Kota Semarang hadir pada saat upacara dugderan.

Warak Ngendog diinterpretasikan sebagai media dakwah para ulama Kota Semarang. Media dakwah dapat menggunakan metode yang beragam dan materi dakwah pada umumnya ada yang bersifat informatif dan persuasif (Hasanah, 2018:174). Keduanya tentu bertujuan untuk memberikan pengetahuan, mengubah sikap atau perilaku suatu individu atau kelompok, agar tujuan tersebut tersampaikan dengan baik, materi dakwah perlu disampaikan secara efektif. Para ulama menginginkan masyarakat mendapatkan edukasi dari sebuah benda yang tidak menjurus kepada hal-hal yang dilarang dalam agama. Menurut penuturan Ibu Farah, Warak Ngendog sempat menjadi perdebatan karena dianggap *syirik* oleh beberapa ulama. Tidak seharusnya benda mati yang berbentuk makhluk hidup diarak dalam sebuah tradisi keagamaan. Akhirnya, persepsi Warak Ngendog pada tradisi keagamaan berhasil diluruskan oleh Kanjeng Bupati karena beliau menginginkan Warak Ngendog tetap ada sebagai media dakwah. Keefektifan suatu media dakwah bergantung pada komunikator yang menyampaikan dengan metode dan media yang dipakai kepada target hingga pesan tersebut tersampaikan kepada target yang dituju.

Interpretasi masyarakat terhadap Warak Ngendog sebagai penanda datangnya bulan puasa sudah melekat karena memang dahulu Warak Ngendog hanya muncul menjelang dugderan hingga akhirnya dijadikan ikon kota dan hadir di berbagai macam media. Seperti yang dikatakan Bapak Rusidin (50) pada saat karnaval budaya dugderan, ia menjelaskan dirinya menafsirkan bahwa Warak

Ngendog adalah simbol datangnya bulan Ramadan karena memang kehadirannya pada saat dugderan sangat dinantikan masyarakat Kota Semarang.

“Kalau bagi saya sendiri warak ngendog itu penanda datangnya ramadhan, warak muncul berarti sebentar lagi ramadan nih.” (Wawancara dengan Bapak Rusidin (50), 4 Mei 2019)

Pendapat serupa juga diutarakan oleh Mbak Enggar, seorang pegiat seni dan budaya yang wawancarai di galeri pameran karyanya. Dirinya menganggap bahwa Warak Ngendog selain sebagai identitas budaya dan cerminan kehidupan sosial masyarakat, tentunya juga sebagai penanda datangnya bulan suci Ramadan walaupun bentuk warak kini sudah berbeda-beda tetapi interpretasi masyarakat bahwa Warak Ngendog merupakan media dakwah dan mengandung nilai-nilai ajaran Islami masih tetap melekat hingga saat ini.

Arti Warak Ngendog jika dikaitkan dengan ajaran agama Islam ialah seseorang haruslah suci, bersih, dan meningkatkan ketaqwaannya kepada Allah menjelang bulan suci. Wajah Warak Ngendog yang terlihat seram dengan mulut yang terbuka menjelaskan bahwa manusia seharusnya menahan hawa nafsu mereka selama bulan suci karena seharusnya untuk menyambut bulan suci Ramadan segala perbuatan buruk harus dihindarkan. Maka dari itu hingga saat ini Warak Ngendog masih relevan sebagai media dakwah bagi masyarakat muslim di Kota Semarang.

Salah satu bentuk nyata bahwa Warak Ngendog merupakan sebuah media dakwah yaitu masyarakat yang datang ke *megengan* masih membeli mainan *warak* untuk anak-anaknya sebagai bentuk mengajak anak-anak mereka menyambut bulan Ramadan dan belajar untuk berpuasa. Dahulu, warak dijual bersama dengan telur karena dulu telur adalah makanan yang dianggap mewah, tidak semua orang dapat memakan telur setiap waktu, tetapi sekarang warak tidak dijual lagi dengan telur. Menurut pedagang mainan warak, menjual mainan waraknya saja sekarang sudah sulit dan mulai merugi apalagi jika ditambahkan telur para pedagang merasa akan lebih rugi.

“Telur sekarang kan murah mbak, jadi kita ya jualnya mainannya aja. Ini aja kadang rugi mbak, bawa dari rumah 10 yang kejual kadang cuma 3 atau bahkan ndak kejual sama sekali. Dari tahun ketahun bener-bener nurun mbak peminat mainan warak, makanya saya jual mainan masak-

masakan ya karena peminatnya lebih banyak.” (pedagang mainan warak – *Megengan*, 2 Mei 2019)

Harga mainan warak yang ditawarkan berkisar antara Rp 15.000 – Rp 30.000. Saat berkunjung ke *megengan* peneliti jarang melihat anak-anak yang membeli Warak Ngendog. Mereka lebih tertarik dengan kapal-kapalan atau hanya bermain dengan permainan yang ada di dalam karnaval. Peneliti mencoba bertanya kepada salah satu anak yang mengunjungi *megengan* mengapa mereka tidak membeli mainan warak. Mereka menjelaskan mainan warak bagi mereka sudah tidak ada artinya lagi, selain tidak bisa dimainkan bersama dengan teman juga karena bentuknya tidak menarik.

“Ndak mbak, buat apa beli mainan yang ndak bisa dimainin bareng-bareng sama teman. Kan lebih seru kapal-kapalan ini bisa main bareng sama teman adu balapan. Kalo *warak* ndak bisa dimainin, *mosok* cuma jadi pajangan kan ndak seru mbak. Paling kalau sama ibuk ke sini itu kadang dibelikan.” (Catatan lapangan, anak-anak pengunjung *Megengan*, 2 Mei 2019)

Teman-teman lainnya juga tidak membeli mainan warak dengan alasan yang sama. Mereka lebih memilih menghabiskan uang mereka untuk bermain permainan atau membeli mainan lain yang dapat dimainkan bersama dibanding membeli mainan warak yang sekarang sudah tidak beroda sehingga tidak dapat dimainkan bersama. Setelah berkeliling sembari menikmati suasana *megengan*, peneliti akhirnya bertemu dengan salah satu pembeli mainan warak untuk anaknya. Ibu R menjelaskan tidak setiap tahun ia datang ke *megengan* bersama dengan keluarga karena sudah tidak lagi tinggal di Kota Semarang. Tahun ini Ibu R datang bersama dengan keluarganya karena kebetulan sedang berada di Kota Semarang dan saat melihat mainan warak, Ibu R mengatakan jika dirinya teringat masa lalu. Saat dirinya kecil, Ibu R selalu dibelikan mainan warak oleh orang tuanya untuk mengajak dirinya berpuasa. Alasan Ibu R membelikan anaknya mainan warak juga untuk mengajak anaknya berpuasa karena sebelum puasa sudah dibelikan mainan (sebagai *iming-imingan*). Ibu R juga memberi tahu anaknya mengenai pesan-pesan yang terkandung di dalam Warak Ngendog.

Upaya-upaya kecil dari beberapa orang seperti Ibu R tentunya dapat mempertahankan interpretasi Warak Ngendog sebagai sebuah media dakwah.

pemerintah memecahkan rekor dengan warak raksasa setinggi 6 meter lebih dan arak-arakan warak dari 16 kecamatan mulai dari yang kecil hingga yang besar. Kognisi masyarakat yang menafsirkan bentuk warak itu berkepala naga, maka dapat dilihat bahwa hampir seluruh warak dalam arak-arakan dugderan adalah warak dengan kepala naga. Bagi masyarakat Kota Semarang mereka lebih menerima kepala warak adalah kepala naga bertanduk dibanding dengan kepala kambing. Masyarakat yang berpendapat bahwa kepala warak adalah kepala kambing juga tidak dipermasalahkan karena memang tidak ada ketentuan baku dan tidak tahu bentuk aslinya seperti apa yang terpenting adalah dalam visual Warak Ngendog masih terdapat tiga unsur etnis yang disimbolkan serupa dengan hewan dan memiliki telur.

Hal tersebut sesuai dengan konsep umum kebudayaan yang dibuat oleh Geertz (1973) (dalam Saifuddin, 2006:307) yaitu kebudayaan mengacu kepada suatu pola makna yang terkandung dalam simbol yang ditransmisikan dan suatu sistem konsepsi yang diwariskan yang kemudian diekspresikan dalam bentuk-bentuk simbolik yang melalui bentuk-bentuk simbolik tersebut manusia mengomunikasikan, memelihara, dan mengembangkan pengetahuan mereka mengenai kehidupan dan menyikapi kehidupan.

4.1.3 Sebagai Sumber Pendapatan

Pemaknaan Warak Ngendog lainnya yaitu sebagai sumber pendapatan bagi para pengrajin dan pedagang mainan warak. Dahulu, terdapat paguyuban pengrajin Warak Ngendog yang dinaungi oleh Masjid Agung Semarang dengan jumlah yang cukup banyak, salah satunya adalah Bapak Arif yang hingga kini masih menerima pesanan pembuatan Warak Ngendog. Ia bercerita dulu karena banyaknya pengrajin warak maka dari itu dibuat paguyuban untuk menampung para pengrajin sekaligus juga menjadi wadah untuk belajar teknik-teknik atau *pakem* dalam membuat Warak Ngendog sebelum variasi Warak Ngendog sebanyak sekarang. Sayangnya, dari tahun ke tahun pengrajin mainan warak semakin menurun.

Umumnya mereka membuat mainan warak untuk anak-anak dengan menggunakan bahan-bahan bekas untuk menurunkan modal produksi dan sebagai bentuk daur ulang juga. Bahan-bahan yang digunakan yaitu kertas minyak warna-warni, kayu bekas, kardus bekas, dan lem. Tahap pertama pembuatan Warak Ngendog adalah membuat kerangka Warak Ngendog dari kayu bekas, lalu proses menggunting kertas warna-warni masih secara manual. Setelah kerangka selesai dibuat, kerangka tersebut dilapisi oleh kardus atau busa tipis sebagai penutup kerangka dilanjutkan dengan pembuatan kerangka kepala dengan desain yang cukup rumit. Kerangka kepala setengah jadi kemudian disatukan dengan badan dengan tambahan *per* di bagian leher agar kepala warak dapat bergerak. Tahap akhir pembuatan warak yaitu penempelan kertas warna-warni dengan lem.

Bapak Arif bercerita bahwa dirinya tidak ingin membuat warak dengan bentuk sesuai permintaan pembeli karena menurutnya itu sudah menyalahi aturan. Dirinya ingin tetap mengembangkan bentuk warak yang tradisional sesuai dengan ajaran dari paguyuban pengrajin warak dan juga dari orang tuanya. Ia menjual mainan warak berukuran kecil dengan harga mulai dari Rp 15.000 hingga Rp 35.000 dengan telur sesungguhnya tetapi bukan dirinya yang menjual langsung di *megengan* melainkan tetangganya yang sudah berlangganan dengan Bapak Arif sejak lama. Bapak Arif dapat mengumpulkan penghasilan hingga 25 juta menjelang dugderan dari membuat Warak Ngendog berukuran besar, sedang, hingga kecil sesuai kebutuhan pemesan.

Warak Ngendog sebagai sumber rezeki bukan hanya dirasakan oleh Bapak Arif saja, tetapi juga pedagang di *megengan* yang menjual mainan warak. Mereka umumnya mengambil mainan Warak Ngendog yang sudah jadi ke para pengrajin dan kemudian dijual bersama dengan dagangan mereka lainnya. Keuntungan yang mereka dapatkan dari mainan Warak Ngendog terbilang sedikit, hanya Rp 5.000 saja karena harga dari tangan pertama dirasa sudah tinggi agar tidak mengalami kerugian besar mereka akhirnya menjual dengan keuntungan sedikit. Jumlah mainan Warak Ngendog yang mereka bawa juga semakin sedikit tiap tahunnya karena mereka takut jika membawa banyak tidak akan habis. Peminat mainan

Warak Ngendog dari tahun ke tahun semakin sedikit karena tersaingi dengan mainan *modern* lainnya seperti robot-robotan atau boneka plastik.

Alasan para pedagang mainan di *megengan* yang masih menjual mainan warak salah satunya karena ingin tetap menjaga budaya karena mereka masih menganggap bahwa mainan warak adalah media dakwah dan penting untuk edukasi anak-anak. Berkurangnya peminat mainan warak, terbukti bahwa semakin berkurang pula orang tua yang mengajarkan anaknya arti penting dari Warak Ngendog padahal sangat penting jika anak-anak mengetahui pesan-pesan tersirat dari Warak Ngendog bukan hanya dikenalkan sebagai maskot tradisi dugderan saja.

Para pelaku UMKM Kota Semarang juga memanfaatkan Warak Ngendog sebagai sumber rezeki mereka. Semenjak Warak Ngendog sepakat dijadikan sebagai ikon kota, maka para pelaku UMKM tentunya ikut mengambil kesempatan dengan menjual barang hasil buatan mereka dengan menambahkan unsur Warak Ngendog pada desainnya. Jika kita berkunjung ke galeri UMKM yang berada di Kota Lama, terpampang gambar Warak Ngendog di bagian dinding ruang utama galeri sebagai bentuk bahwa kini masyarakat Kota Semarang menginterpretasikan Warak Ngendog sebagai sumber rezeki mereka dan sebagai objek utama dalam industri kreatif Kota Semarang. Staf galeri UMKM berpendapat bahwa mereka menghargai Warak Ngendog sebagai simbol representasi masyarakat Kota Semarang juga sebagai pembawa keberkahan bagi para pelaku usaha karena pariwisata Kota Semarang yang mulai berkembang mereka mendapat rezeki lebih banyak dari hasil menjual produk mereka yang menggunakan Warak Ngendog dalam produknya, maka dari itu terdapat gambar Warak Ngendog berukuran besar di tengah galeri. Para pelancong mulai tertarik membeli barang atau pernak pernik yang memiliki unsur Warak Ngendog karena hewan imajiner tersebut dianggap unik dan tidak dapat ditemui di daerah lain tentunya.

Upaya pemerintah menjadikan Warak Ngendog dijadikan sebagai ikon kota membuahkan hasil dan berimbas ke pihak-pihak lain karena adanya peluang pasar. Pedagang besar maupun kecil yang diuntungkan karena menambah ide

mereka untuk membuat barang-barang yang menggunakan Warak Ngendog dalam produk mereka, para seniman dapat membuat karya dengan inspirasi dari Warak Ngendog, juga acara-acara kecil maupun besar dapat mengangkat Warak Ngendog sebagai tema acara mereka. Peluang pasar dari Warak Ngendog semakin besar karena pembangunan wisata Kota Semarang yang semakin diutamakan.

4.2 Faktor-faktor Munculnya Perbedaan Interpretasi Terhadap Warak Ngendog

Perubahan tidak terjadi begitu saja tanpa faktor-faktor yang menyebabkannya. Secara tidak sadar, masyarakat melakukan sesuatu yang menyebabkan berubahnya makna dari suatu sistem simbol dan akibat proses sosial di kehidupan mereka. Faktor pertama yaitu kurangnya edukasi mengenai filosofi serta arti simbolik dari bagian tubuh Warak Ngendog. Sebagai warisan budaya, sudah seharusnya disisipkan di pelajaran sekolah untuk sekedar mengetahui filosofi Warak Ngendog. Pengajaran di sekolah mengenai budaya daerah masih bersifat umum dan kurang menyeluruh sehingga banyak yang tidak paham budaya-budaya daerah mereka.

Edukasi dari keluarga juga diutamakan, sejak kecil sebisa mungkin orang tua sudah mengajarkan anak-anaknya mengenai budaya daerah agar tidak melupakan budayanya. Pada saat di *megengan*, peneliti mencoba mengamati keadaan sekitar. *Megengan* tahun ini dilaksanakan pada tanggal 26 April hingga 5 Mei di kawasan Johar Lama Semarang. Suasana *megengan* sore itu mulai dipadati oleh pedagang-pedagang yang menjual barang-barangnya, mulai dari pakaian, mainan, makanan, hingga persiapan dibukanya wahana-wahana yang ada di *megengan*. Jika di daerah lainnya biasa disebut pasar malam. Masyarakat mulai berdatangan mulai dari dibukanya *megengan* jam 16.00 WIB hingga puncak keramaiannya sekitar jam 19.00 WIB. Pengunjung *megengan* sangat beragam mulai dari anak kecil hingga dewasa melebur menjadi satu merasakan kesenangan di *megengan*, ada yang bermain wahana, membeli jajanan, atau hanya sekedar bercengkrama.

Peneliti mencoba mengamati pedagang mainan tradisional dengan pedagang mainan modern manakah yang lebih banyak dikunjungi oleh anak-anak. Ternyata, anak-anak lebih tertarik melihat atau membeli mainan modern seperti kapal-kapalan atau robot-robotan yang dapat dimainkan secara langsung di tempat. Peneliti mencoba menghampiri ke salah satu tempat yang ramai dikunjungi oleh anak-anak dari sore hari hingga malam hari dan bertanya kepada anak-anak yang sedang bermain. Anak-anak tertarik dengan mainan modern seperti kapal-kapalan tersebut karena mereka tidak harus membeli mainan tersebut. Penjual menyediakan sewa bermain seharga Rp 5.000 rupiah untuk sepuasnya bermain di tempat. Menurut anak-anak yang lebih memilih sewa bermain di tempat seperti itu, resiko mereka dimarahi oleh orang tuanya karena membeli mainan akan lebih kecil dibanding mereka membeli mainan tersebut dan di bawa pulang. Mainan tradisional yang dijual umumnya diperuntukan untuk anak perempuan karena mayoritas mainan tradisional yang dijual yaitu gerabah masak-masakan berukuran kecil. Mainan Warak Ngendog tetap ada dan dijual oleh para penjual mainan tradisional.

Peneliti kembali bertanya kepada anak-anak tadi mengapa mereka tidak membeli mainan Warak Ngendog, ternyata jawabannya selain karena tidak diberi uang yang cukup untuk membelinya juga karena mereka tidak tertarik dengan mainan Warak Ngendog yang hanya dijadikan pajangan saja setelah telurnya dimakan. Mereka tidak tahu mainan Warak Ngendog itu untuk apa gunanya, mereka tidak mendapat kesenangan jika membeli mainan tersebut. Orang tua mereka pun melarang untuk membeli hal yang dirasa tidak ada gunanya. Maka dari itu, kegunaan mainan Warak Ngendog sebagai salah satu pembangkit semangat untuk anak-anak menyambut bulan puasa sudah tidak dapat dikatakan seperti itu lagi. Anak-anak yang peneliti tanyai berasal dari lingkungan sekitar dan tidak didampingi oleh orang tua mereka saat mengunjungi *megengan*.

Faktor lain yang menyebabkan terjadinya interpretasi baru terhadap Warak Ngendog yaitu karena kebijakan-kebijakan dari pemerintah yang tidak melarang atau membatasi penggunaan Warak Ngendog dalam bentuk dan untuk keperluan apa saja. Pemerintah tidak membuat peraturan baku bentuk warak seperti apa,

warna bulu, atau material yang dipakai dalam membuatnya. Pemerintah ingin membuat masyarakatnya tidak terpaku terhadap sesuatu yang baku jika untuk seni budaya karena pemerintah yakin bahwa masyarakat Semarang adalah masyarakat yang jiwa kreativitasnya tinggi. Ibu Farah juga menjelaskan bahwasannya seni dan budaya itu milik masyarakat, pemerintah hanya berupaya untuk melestarikannya salah satunya dengan membuat suatu kegiatan yang saling terintegrasi dengan sektor pariwisata Kota Semarang.

Maka dari itu, muncullah perbedaan pendapat antara beberapa budayawan yang menentang jika Warak Ngendog memiliki visual yang berbeda dengan pemerintah yang mempersilahkan masyarakat untuk berkreasi sesuai kreativitas mereka. Pernyataan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang mengenai perbedaan pendapat antara boleh membuat Warak Ngendog sesuai kreasi pembuatnya dengan yang harus benar-benar membuatnya dengan kaidah baku (sudut, warna, hingga besarnya) yaitu sama seperti pernyataan dari Bapak Dhanang, bahwa Warak Ngendog ini adalah hewan imajiner yang bentuknya lahir dari kognisi seseorang. Sebagai hewan imajiner tentunya tidak dapat dibakukan karena tidak ada bukti konkret bentuk aslinya seperti apa. Djawahir memberikan penjelasan mengenai filosofi dan makna dari bagian tubuh warak juga belum tentu seluruh masyarakat menyetujuinya.

4.3 Dampak Transformasi Warak Ngendog

Penggunaan dan penetapan Warak Ngendog sebagai ikon kota tentunya menghadirkan berbagai macam dampak, baik positif maupun negatif. Bab sebelumnya menjelaskan bahwa sekarang Warak Ngendog tidak hanya berupa mainan anak-anak saja, tetapi juga muncul dalam bentuk motif pada batik, dijadikan patung, dibuat menjadi berbagai macam bentuk *souvenir* khas Kota Semarang, hingga dijadikan logo dan maskot dalam berbagai acara dengan tampilan warak yang beragam pula. Fenomena tersebut muncul tidak lain karena pengaruh yang ditanamkan oleh pemerintah bahwa Warak Ngendog sudah dijadikan sebagai ikon kota yang mencirikan identitas mereka sehingga interpretasi masyarakat mulai meluas terhadap Warak Ngendog.

Dampak positif dari transformasi Warak Ngendog antara lain perkembangan ekonomi masyarakat Kota Semarang meningkat dan Warak Ngendog semakin dikenal oleh masyarakat di luar Kota Semarang. Sebagai Kota Semarang terkenal dengan julukan kota perdagangan dan *historical city* yang memiliki potensi besar dalam sektor perekonomian. Sifat orang Semarang antara lain bersifat terbuka, memiliki jiwa berdagang, beragama, tidak membedakan derajat atau kelas sosial dalam bermasyarakat, berfikiran kreatif dan gemar akan keindahan. Faktor karakteristik masyarakat yang terbuka memiliki semangat berdagang tidak lepas dari aspek historis mereka karena Kota Semarang termasuk daerah pesisir ditambah dengan program pemerintah yang sedang gencar terhadap pembangunan pariwisatanya. Oleh karena itu, masyarakat memanfaatkan keadaan dengan mengembangkan produk mereka dengan menambahi unsur Warak Ngendog untuk menarik perhatian pembeli dari luar daerah. Kegiatan tersebut juga membuat Warak Ngendog semakin populer sebagai ikon kota Semarang dan pada akhirnya masyarakat dari luar Semarang paham dengan filosofi Warak Ngendog.

Dampak negatif akibat transformasi Warak Ngendog, diantaranya timbul perdebatan pendapat akibat visual Warak Ngendog yang dirasa sudah sangat berubah dan ditakutkan akan menghilangkan esensi aslinya sehingga terjadi pergeseran fungsi yang akan mengurangi *sense of belonging* masyarakat terhadap Warak Ngendog sebagai warisan budaya. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sebagai perwakilan pemerintah kota menyatakan sah-sah saja jika memvisualisasikan Warak Ngendog dalam bentuk apa saja selama bentuk warak masih berupa hewan imajiner dengan menyimbolkan tiga etnis besar di Semarang yaitu Jawa, Arab, dan Cina. Kreativitas masyarakat dan kebebasan interpretasi terhadap Warak Ngendog seharusnya diapresiasi agar Warak Ngendog sebagai warisan budaya tetap hidup walaupun dengan bentuk yang berbeda-beda. Pemerintah sebagai pembuat regulasi juga tidak membuat suatu Surat Keputusan atau peraturan baku mengenai bentuk Warak Ngendog karena dapat menghambat kreativitas masyarakat Semarang. Sebagai hasil dari kebudayaan wajar bila

masyarakat bebas untuk berkreasi dengannya dan menginterpretasikannya dalam bentuk apapun selagi tampilannya masih dapat dikenali sebagai warak.

Pendapat yang bertentangan muncul dari Djawahir Muhammad yang diyakini paham mengenai Warak Ngendog. Sebagai seorang budayawan, Djawahir merasa prihatin karena wujud warak yang semakin tidak karuan sehingga membuat sebuah pernyataan mengenai bentuk dan filosofi Warak Ngendog agar masyarakat mengetahui bentuk asli warak seperti apa. Sifat kreatif masyarakat Semarang nampaknya tidak dapat dibatasi, mereka mengekspresikan kreativitas mereka atas Warak Ngendog dalam bentuk badan warak dibuat seperti kambing, kuda, kerbau, barongsay, bahkan seekor anjing. Sementara kepalanya dibentuk menyerupai kepala kambing, naga jawa, naga cina (liong), barongsay, dan sebagainya. Juga pada bulu-bulunya digambarkan dalam versi yang berbeda-beda, ada yang keriting, lurus, bergelombang, maupun bersisik. Bagaimanapun tidak ada yang tahu bentuk asli warak seperti apa.

Menurut penuturan dari Dhanang Respati, pada saat pertemuan budayawan dan seniman Kota Semarang di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang untuk membahas mengenai pembangunan patung warak yang dirasa melenceng dari *pakem* Warak Ngendog itu sendiri, Djawahir mencoba meluruskan bentuk warak dengan membawa replika yang dibuat olehnya. Ternyata dari pihak budayawan dan seniman juga muncul perbedaan pendapat dengan Djawahir, begitupun dengan Dhanang. Beliau mengatakan tidak seharusnya hasil kebudayaan dibakukan, visual warak menurutnya diperbolehkan untuk dimodifikasi sesuai penggunaannya karena pemahaman masyarakat terhadap Warak Ngendog kini semakin luas. Sama halnya dengan tari ada saatnya tari tersebut dikreasikan, ada pula saatnya tari tersebut dipentaskan sesuai bakunya. Warak Ngendog sudah ditampilkan dalam bentuk baku dalam upacara dugderan, jika bentuk baku Warak Ngendog wajib digunakan dimanapun maka sama saja julukan Warak Ngendog sebagai hewan imajiner (yang dibentuk dalam kognisi manusia) tidak berarti apa-apa.

“Waraknya pak Djawahir itu yang mirip kambing kepalanya. Menurut beliau itu sesuai kognisi yang ada pada masyarakat Semarang, menurut beliau seperti itu. Tapi kan masyarakat Semarang plural, nah masyarakat

Semarang yang mana itu yang beliau maksud. Mungkin yang buat pada saat itu orang arab yang dominan buroqnya, mungkin kalo orang cina yang dominan naganya, yang buat orang jawa ya dominan kambingnya. Kalau terus seperti ini tentu akan menimbulkan persoalan dan itu sering kali kalau di forum berdiskusi ya saya berbeda pendapat ya kalau panjenengan menghendaki seperti ini ya masa kebudayaan di SK kan. Kita sepakat bahwa warak itu imajiner, ya masa imajinasi diatur-atur ya mana bisa. Kebudayaan kan adanya di sini (pikiran) ya masa di SK kan.” (Wawancara dengan Bapak Dhanang Respati, 24 Juni 2019)

Hasil penelitian menyatakan bahwa masyarakat Semarang menginterpretasikan bentuk Warak Ngendog berupa hewan imajiner dengan kepala menyerupai naga sebagai simbol etnis Cina di Kota Semarang, leher dan badan seperti unta sebagai simbol etnis Arab, dan kaki kambing sebagai simbol suku Jawa yang menjadi penyangga dari kedua etnis tersebut agar tetap kokoh dan bersatu. Masyarakat Semarang beranggapan bahwa tidak ada masalah dengan visualisasi Warak Ngendog yang beragam tetapi tetap harus mengandung unsur simbol dari ketiga etnis besar tersebut. Pada intinya mereka memahami bentuk Warak Ngendog harus terdiri dari tiga simbol dari etnis Cina (naga), Arab (unta), dan Jawa (kambing). Sudut-sudut dari tubuh warak serta bulu-bulu yang diperhatikan serta dimaknai oleh para budayawan, sedikit kurang diperhatikan oleh masyarakat dan dianggap sebagai pelengkap tanpa arti.

Dampak lainnya yang muncul karena berkembangnya visualisasi Warak Ngendog yaitu bergesernya nilai dan fungsi Warak Ngendog karena proses pencarian makna oleh *native* maka nilai dan fungsi dari simbol tersebut akan mengikuti apa yang diinterpretasikan oleh *native* karena struktur-struktur makna tersebut dibangun secara sosial melalui proses interaksi (Geertz, 1992:12). Perubahan nilai dan fungsi dari Warak Ngendog yaitu dari sebuah media dakwah menjadi inovasi industri kreatif masyarakat Kota Semarang. Warak Ngendog muncul pertama kali di upacara tradisi dugderan dengan nuansa Islami karena dugderan dilaksanakan satu hari sebelum berpuasa. Ketika Warak Ngendog mulai populer sebagai maskot dalam tradisi dugderan hingga akhirnya masyarakat menginterpretasikan Warak Ngendog sebagai penanda datangnya bulan Ramadan dan sebagai media dakwah dari para ulama untuk masyarakat Kota Semarang seperti yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya.

Atas inisiatif pemerintah kota dan masyarakat, Warak Ngendog pun dihadirkan di berbagai acara sebagai tema acara karena pesona yang dipancarkan Warak Ngendog sebagai simbol pesona Kota Semarang. Pemerintah Kota Semarang mengangkat Warak Ngendog sebagai ikon kota yang kemunculannya tidak hanya menjelang puasa saja, tetapi di berbagai kesempatan Warak Ngendog tampil sebagai maskot kota. Peluang yang diberikan Warak Ngendog akibat dijadikannya ikon kota tentunya ditangkap oleh seluruh lapisan masyarakat ditambah dengan pembangunan Kota Semarang yang semakin baik untuk mengembangkan pariwisata kota menambah peluang dalam aspek perekonomian baik usaha kecil menengah atau besar. Nilai dari Warak Ngendog yang awalnya religius berubah menjadi sekedar pemenuh kebutuhan estetik masyarakat. Contohnya pada patung warak yang berada di taman pandanaran menurut Denok Kenang sebagai duta promosi pariwisata Kota Semarang berpendapat bahwa patung warak yang dibangun di Taman Pandanaran bertujuan untuk kebutuhan estetik kota saja karena bentuk yang bukan menyerupai warak, ciri khas bulu warna-warni tidak ada, serta telurnya pun juga tidak ada. Terlepas dari hal itu, niat pemerintah mendirikan patung tersebut selain untuk kebutuhan estetik kota juga untuk mengenalkan Warak Ngendog agar selalu diingat oleh siapapun yang melihatnya.

Manusia akan terus mengembangkan kebudayaan mereka sejalan dengan berkembangnya waktu. Warak Ngendog yang dahulu merupakan sebuah mainan berkembang menjadi sebuah simbol yang dipakai oleh masyarakat Kota Semarang bersama kepentingannya. Warak Ngendog menjadi warisan budaya yang tidak hanya bersifat tradisional tetapi juga bersifat modern karena visualisasi Warak Ngendog kini yang semakin beragam sebagai upaya mempertahankan eksistensi Warak Ngendog dalam masyarakat modern. Upaya tersebut ternyata mengubah jenis Warak Ngendog, dari yang dianggap sebagai sebuah simbol ternyata baru mencapai tahap ikon saja jika dilihat dari teori Pierce (1839) tentang tanda.

BAB V

PENUTUP

Visualisasi Warak Ngendog kini bukan hanya bersifat tradisional yang *out to date*, tetapi juga muncul dengan gaya yang *up to date* karena keperluan korporasi dan industri kreatif. Berawal dari munculnya berbagai macam visualisasi Warak Ngendog inilah muncul dampak akibat transformasi yang terjadi mulai dari dampak baik hingga buruknya. Penelitian ini membuka pikiran kita bahwa ternyata satu simbol memiliki banyak tafsiran sesuai dengan siapa yang menafsirkan simbol tersebut dan bagaimana mereka menggunakan simbol tersebut dalam kehidupannya. Selain itu, Warak Ngendog hanya sebatas sebagai ikon dan belum mencapai tingkat simbol karena bentuk yang dihasilkan berubah-ubah.

5.1 Simpulan

Visualisasi yang berkembang dari Warak Ngendog mulai dari yang bersifat tradisional hingga modern dengan visual yang beragam diantaranya Warak Ngendog dalam tradisi dugderan, mainan anak-anak, Tari Warak Dugder, patung warak, motif batik semarangan, cenderamata khas Kota Semarang, dan visualisasi Warak Ngendog dalam visual *digital* untuk keperluan organisasi atau kegiatan-kegiatan dari pemerintah kota.

Masyarakat Kota Semarang memaknai Warak Ngendog sebagai ikon utama kota dan simbol masyarakat kota semarang yang multikultur dan toleran, sebagai media dakwah karena fungsi awal dalam pembuatan Warak Ngendog kental dengan unsur ajaran agama Islam, dan bagi para pelaku usaha di Kota Semarang, mereka menginterpretasikan Warak Ngendog sebagai sumber pendapatan mereka karena hasil penjualan produk yang menggunakan Warak Ngendog pada produknya meningkat berkat pariwisata Kota Semarang yang semakin maju. Warak Ngendog menjadi media *branding* yang menghasilkan

kesimpulan bahwa Warak Ngendog bukan berupa simbol, melainkan hanya sebuah ikon karena bentuknya yang semakin beragam.

Faktor-faktor yang menyebabkan transformasi Warak Ngendog yaitu kurangnya edukasi dari sekolah maupun dari keluarga sehingga masih ada yang tidak mengetahui apa itu Warak Ngendog serta filosofinya, dan pemerintah tidak menetapkan bentuk baku dari Warak Ngendog maka masyarakat bebas mengekspresikannya dalam visual apapun tetapi tetap melambangkan tiga hewan dari tiga etnis besar yang ada di Kota Semarang (Jawa, Arab, dan Cina) sebagai simbol persatuan. Masyarakat Kota Semarang memahami bentuk Warak Ngendog secara sederhana seperti kepalanya naga, leher dan badan unta, serta kaki kambing.

Dampak yang ditimbulkan antara lain dampak baik dan buruk bagi masyarakat Kota Semarang. Dampak baik yang ditimbulkan berupa munculnya berbagai produk khas Kota Semarang yang dicirikan dengan menggunakan gambar/motif Warak Ngendog seperti pada kain batik, *souvenir*, dan baju. Hal tersebut dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Dampak buruk yang ditimbulkan yaitu terjadi perbedaan pendapat dari beberapa budayawan yang tidak setuju dengan bentuk Warak Ngendog saat ini karena dianggap sangat melenceng dari kaidah-kaidah filosofi Warak Ngendog itu sendiri yang ditakutkan akan menimbulkan pengaruh pengetahuan bagi generasi muda terhadap warisan budayanya dan menurunkan *sense of belonging* mereka.

5.2 Saran dan Rekomendasi

Peneliti memusatkan pola pikir dalam mengkaji pemaknaan Warak Ngendog oleh masyarakat Kota Semarang dengan konsep kebudayaan milik Clifford Geertz yang mengedepankan interpretasi atas suatu sistem simbiok yang di mana individu bebas mengekspresikan dan mengomunikasikannya kembali sesuai dengan pengetahuan mereka. Penelitian mengenai Warak Ngendog belum sepenuhnya jelas karena termasuk ke dalam kajian *folklore* sehingga penyaji memiliki versinya masing-masing. Peneliti merekomendasikan untuk meneliti

lebih lanjut mengenai Warak Ngendog sebagai *city branding* dengan pendekatan *branding* dan teori-teori strategi *branding* lainnya.

Saran bagi pemerintah, penanaman nilai-nilai budaya daerah di sekolah-sekolah perlu ditingkatkan supaya generasi muda Kota Semarang lebih paham mengenai budaya-budaya daerah mereka. Arsip-arsip mengenai Warak Ngendog juga perlu ditata kembali karena penulis mengalami kesulitan mencari referensi pustaka mengenai Warak Ngendog. Menyelenggarakan lebih banyak kegiatan yang menarik dengan membawa Warak Ngendog dalam kegiatan atau sekedar menjadi hiasan juga diperlukan.

Bagi pelaku budaya dan seni, peneliti menyarankan untuk lebih banyak membuat karya mengenai Warak Ngendog karena generasi muda saat ini mulai kurang memberikan perhatiannya kepada hewan imajiner tersebut. Sangat disarankan agar pemerintah dan para pelaku budaya dan seni berkolaborasi membentuk suatu kegiatan khusus bertemakan Warak Ngendog seperti pameran atau festival yang menyajikan berbagai macam hasil karya para seniman dan masyarakat mengenai Warak Ngendog.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Jawa Tengah. 2018. *Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Jawa Tengah 2015-2017*. Diakses 5 April 2019, dari <https://jateng.bps.go.id/statictable/2017/10/26/1533/jumlah-penduduk-dan-laju-pertumbuhan-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-jawa-tengah-2015-2017.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang. 2016. *Ketinggian Wilayah Kota Semarang 2016*. Diakses 11 April 2019, dari <https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2015/04/23/2/ketinggian-wilayah-kota-semarang.html>
- _____. 2016. *Luas Wilayah Kota Semarang*. Diakses 11 April 2019, dari <https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2015/04/23/4/luas-wilayah-kota-semarang.html>
- Bahrum, 2013. Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi. *Sulesana*, 8(2), hal. 35-45.
- BBC News. 2017. *WNI keturunan Cina bisa 'lebih Indonesia dibanding suku bangsa lain'*. Diakses 10 April 2019, dari <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-41736620>
- Budiman, Amen. 1978. *Semarang Riwayatmu Dulu*. Semarang: Tanjung Sari.
- _____. 1979. *Semarang Juwita*. Semarang: Satya Wacana.
- Clothier, Ian. M. 2005. Created Identities: Hybrid Cultures and the Internet. *Convergence Journal*, 11(4), hal. 44-59.
- Detik News. 2019. *Sambut Ramadhan, Wali Kota Semarang Buka Pawai Budaya Dugderan*. Diakses 5 Mei 2019, dari <https://news.detik.com/berita/d-4535516/sambut-ramadhan-wali-kota-semarang-buka-pawai-budaya-dugderan>
- Dinnie, Keith. 2010. *City Branding: Theory and Cases*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Durkheim, Emile. 1995. *The Elementary Forms of Religious Life*. Amerika: The Free Press, hal. 99- 207
- Fitrianto, Andri. 2013. *Perubahan Makna dan Fungsi Reog Banjarharjo dalam Kehidupan Masyarakat (Studi Kasus Desa Banjarharjo, Kecamatan Banjarharjo, Kabupaten Brebes)*. Skripsi. Semarang: Program Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Giddens, A. 2005. Budaya, Struktur, dan Pelaku. Dalam Mudji Sutrisno, *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hasanah, Ulfatun. 2018. *Relevansi Budaya Warak Ngendog dengan Dakwah Lintas Budaya di Kota Semarang*. Tesis. Semarang: Program Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Walisongo.
- Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*. Yogyakarta: Ombak.
- Hoed, Benny H. 2014. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Edisi 3. Depok: Komunitas Bambu
- Irhandayaningsih, Ana. 2012. “Kajian Filosofis Terhadap Multikulturalisme Indonesia”. *Jurnal HUMANIKA*, Vol 15 (9).
- Irianto, Agus M., 2009. *Epistemologi Kebudayaan: Isu Teoritik Dalam Karya Etnografi*. 2nd ed. Semarang: Lengkongcilik Press.
- Jawa Pos. 2014. *Budayawan Tuntut Warak Ngendog Asli*. Diakses 10 Juli 2019, dari <https://radarsemarang.com/2014/10/25/budayawan-tuntut-warak-ngendog-asli/>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kelima)*. 2016. Jakarta: Balai Pustaka
- Kasturi, dan Bambang. *Dugderan dari Masa ke Masa*. Semarang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Koentjaraningrat. 1974. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Metro TV. 2018. *Idonesia: Makna Dugderan*. Diakses 10 Mei 2019, dari <http://video.metrotvnews.com/idenesia/DkqLlgQb/medcom.id>
- Moleong, Lexy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda
- Muhammad, Djawahir, 1995. *Semarang Sepanjang Jalan Kenangan*. Semarang: Pemda Kodia Semarang.
- _____. 2016. *Semarang Lintasan Sejarah dan Budaya*. Semarang: Pustaka Semawis.
- Nurdiyana, Tutung. 2010. “Sunat Perempuan Pada Masyarakat Banjar di Kota Banjarmasin,” *Jurnal Komunitas* 2 (2), hal. 116-124
- Pemerintah Kota Semarang. 2018. *Gambaran Umum Kota Semarang*. Diakses 6 April 2019, dari <http://www.semarangkota.go.id>

- Permanasari, Dian. 2014. *Eksistensi Kesenian Warak Dugder Tahun 2000-2013 dalam Tradisi Dugderan di Kota Semarang, Jawa Tengah*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Tari, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pranata, Leonardo, dan Rizal Ikhsan. 2018. "Ritual Tari Tauh dalam Kenduri Sko (Studi Interpretivisme Simbolik Masyarakat Desa Lolo Hilir)," *Jurnal Sejarah dan Budaya*, hal. 49-59
- Ritzer, G., dan Douglas J. G. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana
- Saifuddin, Achmad Fedyani. 2006. *Antropologi Kontemporer: Suatu Pengantar Kritis Mengenai Paradigma*. Jakarta: Kencana.
- Siany, dan Atiek Catur. 2009. *Khazanah Antropologi 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Spradly, James P. 2006. *Metode Etnografi*. 2nd ed. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Supramono. 2007. *Makna Warak Ngendog dalam Tradisi Ritual Dugderan di Kota Semarang*. Tesis. Semarang: Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang
- Thohir, Mudjahirin. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial Budaya*. Semarang: Fasindo Press.
- Tim Redaksi. 2016. "Sejarah Dugderan Tradisi Kota Semarang Menyambut Bulan Ramadhan," *Majalah Kreatif*, II (Juni), hal. 36-38
- Tio, Jongkie. 2000. *Kota Semarang Dalam Kenangan*. Surabaya: Jawa Pos.
- Tribun News Jateng. 2018. *Penari Remaja Ingin Melestarikan Budaya Lewat Tarian Tradisional*. Diakses 9 Juli 2019, dari <https://jateng.tribunnews.com/2018/08/31/penari-remaja-ingin-melestarikan-budaya-lewat-tarian-tradisional>
- _____. 2019. *Warak Ngendog Jadi Maskot ASEAN School Games 2019, Apa Arti dan Makna Maskot Itu?*. Diakses 11 Juli 2019, dari <https://www.tribunnews.com/sport/2019/06/25/warak-ngendhog-jadi-maskot-asean-school-games-2019-apa-arti-dan-makna-maskot-itu>
- Triyanto, dkk. 2013. "Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya pada Karya Seni Rupa". *Jurnal Komunitas* 5, ed. 2, hal. 162-171
- Yuliati, Dewi. 2010. "Mengungkap Sejarah dan Motif Batik Semarang". *Jurnal Paramita Vol. 20 (1)*, hal. 11-20

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Informan

1. Nama Informan: Bapak Arif (43) – pengrajin Warak Ngendog
 Alamat: Kp. Purwodinatan
 Tanggal wawancara: 20 April 2019 di bengkel bpk. Arif
2. Peserta dan penonton Festival Tari Warak Dugder
 30 April 2019 di Taman Budaya Raden Saleh
3. Pedagang mainan dan pengunjung *megengan* (pasar dugder)
 2 Mei 2019 di kawasan Johar Lama Semarang
4. Nama Informan: Bapak Warsino (43) – Peserta Dugderan
 Alamat: Ngaliyan
 Tanggal wawancara: 4 Mei 2019 di Festival Budaya Dugderan
5. Nama Informan: Bapak Rusidin (50thn) – Peserta Dugderan
 Alamat: Mijen
 Tanggal Wawancara: 4 Mei 2019 di Festival Dugderan
6. Nama Informan: Gabriella Vania Via Eustasia (21th) – Denok Kota
 Semarang 2019
 Alamat: Candisari
 Tanggal wawancara: 4 Mei 2019 di Dugderan
7. Nama: Tiwi (21th) – Penari Warak Dugder
 Alamat: Semarang
 Tanggal wawancara: 19 Juni 2019 di Sobokarti
8. Nama Informan : Enggar Mashitosari (25th) – Pengajar Seni & Mahasiswi
 Seni Rupa UNNES

Alamat : Tambak Lorok

Tanggal wawancara : 22 Juni 2019 di Gallery 360 MT. Haryono

9. Nama: HMH – Pemenang sayembara logo city branding Kota Semarang
 Asal: Bandung
 Wawancara dilakukan melalui email (23 Juni 2019)

10. Nama: Dr. Dhanang Respati Puguh, M.Hum – Sejarawan dan dosen
 Sejarah Undip
 Tanggal Wawancara: 24 Juni 2019 di Kantor Kadep

11. Nama: Doni Dharmawan Anjasmara Putra (23) – Kenang Kota Semarang
 2018
 Asal: Mrican Semarang
 Tanggal Wawancara: 24 Juni 2019

12. Nama: Widhiya (21) – Penari Warak Dugder
 Asal: Cinde Raya Barat Semarang
 Tanggal Wawancara: 26 Juni 2019

13. Nama: Athaya Mumtaz Egeng (22) – Denok Kota Semarang 2017
 Asal: Pleburan
 Tanggal Wawancara: 26 Juni 2019

14. Nama: Ibu Farah
 Jabatan: Kepala Seksi Museum dan Konservasi Budaya, Dinas
 Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang
 Tanggal Wawancara: 17 Juli 2019

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

1. Pengetahuan mengenai pengertian dasar Warak Ngendog seperti bentuk, filosofi, dan asal usul atau sejarahnya
2. Sumber informan mengetahui Warak Ngendog
3. Kemunculan Warak Ngendog dalam bentuk apa saja
4. Penggunaan Warak Ngendog oleh informan
5. Makna Warak Ngendog bagi informan
6. Pendapat informan mengenai transformasi visual Warak Ngendog
7. Faktor-faktor yang menyebabkan Warak Ngendog muncul dengan berbagai macam visualisasi
8. Dampak yang terjadi karena perubahan visual Warak Ngendog
9. Pendapat informan mengenai kebijakan pemerintah kota yang menetapkan Warak Ngendog sebagai ikon utama Kota Semarang
10. Pendapat informan mengenai solusi untuk pengembangan Warak Ngendog sebagai warisan budaya

Lampiran 3. Dokumentasi

CITY BRANDING

TAGLINE

Tagline dalam City Branding ini adalah "Variety of Culture"

Semarang berbeda dari kota-kota lainnya di Indonesia. Kota Semarang memiliki Keanekaragaman Budaya dan itu merupakan aset utama yang harus ditonjolkan, karena dari sudut pandang wisata hal itu merupakan daya tarik agar mereka berkunjung ke Kota Semarang. Dampak dari keanekaragaman budaya ini pasti memunculkan banyak jenis ragam variasi dalam banyak hal. Misalnya dilihat dari sudut kesenian, peninggalan bangunan/arsitekturnya, religinya, kulinernya dan event lainnya. Dari budaya juga bisa diketahui bahwa budaya yang ada di Kota Semarang antara lain budaya Jawa, Pesisir, Arab dan China. "Variety of Culture" bermakna bahwa kota ini mempercantik diri dan berkembang dengan tetap mempertahankan budayanya yang heterogen. Pesan yang disampaikan bahwa sentuhan harmonisasi berbagai budaya Jawa bersama budaya China, Arab, dan Belanda masih Anda Rasakan di Kota Semarang tercinta.

LOGO

Warak Ngendog, binatang mitologis ini digambarkan sebagai simbol pemersatu tiga etnis mayoritas yang ada di Semarang. Bagian tubuh icon terdiri dari Naga (Cina), Buroq (arab) dan Kambing (Jawa). Hewan ini biasanya dijadikan maskot dalam festival dugderan yang dilaksanakan beberapa hari sebelum bulan puasa. Terlepas dari siapa pembuat pertama, Warak Ngendog memiliki makna filosofi yang selalu relevan sebagai pedoman hidup manusia pada zaman apapun. Wujud makhluk rekaan yang merupakan gabungan tiga simbol etnis mencerminkan persatuan atau akulturasi budaya di Semarang. Konon ciri khas bentuk yang lurus dari Warak Ngendog menggambarkan citra warga Semarang yang terbuka, lurus, dan berbicara apa adanya, sehingga tak ada perbedaan antara ungkapan hati dengan ungkapan lisan.

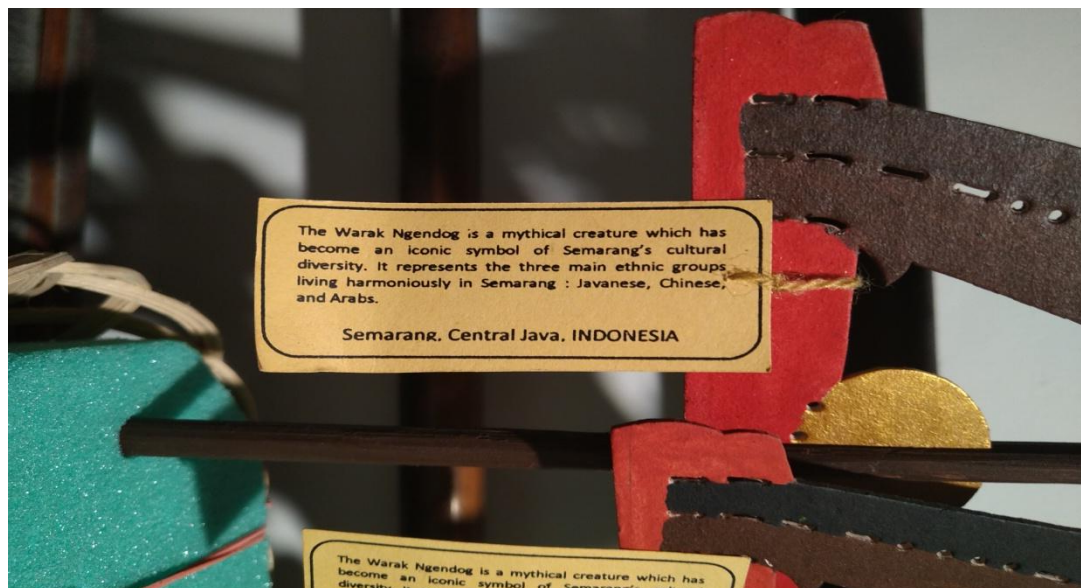
PEMILIHAN WARNA

Warna yang digunakan dalam City Branding melambangkan keragaman budaya di Kota Semarang :

- * Merah : Melambangkan kebudayaan Cina
- * Hijau : Melambangkan budaya Arab
- * Jingga : Melambangkan budaya Jawa
- * Biru : Melambangkan budaya Pesisir



dok. 1 – Penjelasan Logo City Branding Kota Semarang (<http://www.semarangkota.go.id>)



dok. 2 – minicard pada cenderamata wayangan Warak Ngendog



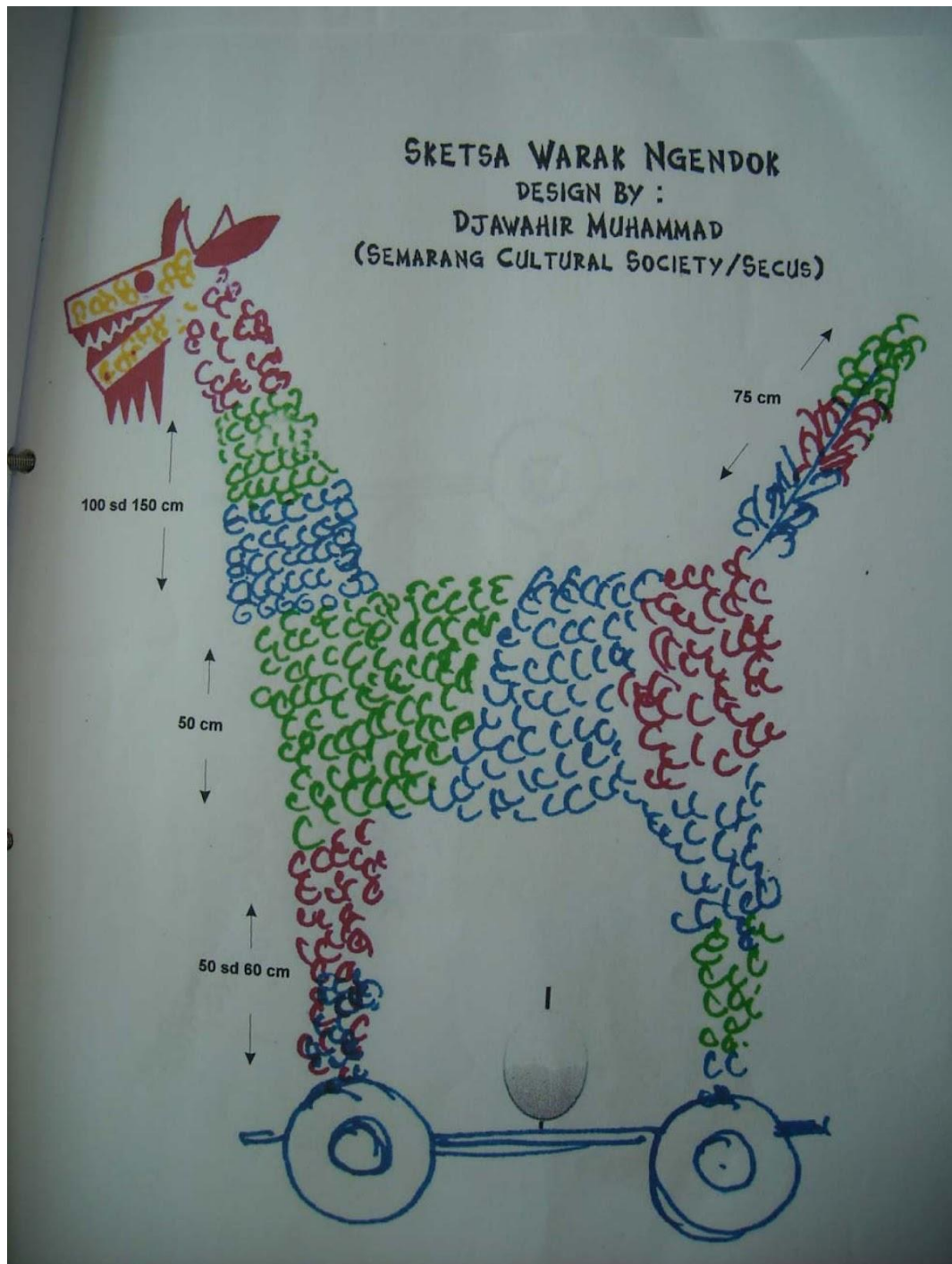
dok. 3 – Ibu Farah (Kepala Seksi Museum dan Koservasi Budaya Dinas Pariwisata Kota Semarang)



dok. 4 – Bapak Dhanang Respati (Sejarawan dan Budayawan Kota Semarang)



dok. 5 – Mbak Enggar (Pengurus Komunitas Pegiat Seni Kota Semarang)



dok. 6 – Sketsa Perwujudan Warak Ngendog oleh Djawahir Muhammad



PEMERINTAH KOTA SEMARANG

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Pemuda No. 175 Semarang Telp. 3584045 Hunting: 3584077 Pws. 2601,2602,2603,2604,2605,2606 Fax.3584045

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070/2987/VII/2019

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Daerah Pemerintah Kota Semarang Nomor 13 tahun 2008, Tanggal 7 Nopember 2008 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah Kota Semarang.
3. Peraturan Walikota Semarang Nomor 44 Tahun 2008 Tanggal 24 Desember 2008 tentang Penjabaran Tugas dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kota Semarang.
- II. MEMBACA : Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
Nomor : 1263/UN7.5.6/PP/2019
Tanggal : 24 Juni 2019
- III. Pada Prinsipnya kami **tidak keberatan/ dapat menerima** atas pelaksanaan penelitian / survey di Kota Semarang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : **Ayulia Nur Rachmawati**
2. Kebangsaan : Indonesia
3. Alamat : Jl. Padurenan Rt 01 Rw 07 Cibinong Kab. Bogor Jawa Barat
4. Pekerjaan : Mahasiswi
5. Penanggungjawab : Dr. Nurhayari, M.Hum.
6. Judul Penelitian : "Pemaknaan Simbolisasi Warak Ngendog Bagi Masyarakat Kota Semarang"
7. Lokasi : Kota Semarang

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT:

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.

2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan atau Agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
 3. Surat rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 4. Setelah survey / riset selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Semarang
- VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
Tanggal 05 Juli 2019 s/d 05 Desember 2019.
- VII. Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 05 Juli 2019
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Semarang



ABDUL HARIS, SH, MM
Pembina Tk. I
NIP. 19630317 199103 1 006



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Pemuda No.175 Telp. : 024 – 3584045 Hunting : 3584077 Ps. 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606 Fax.: 024 - 3584045

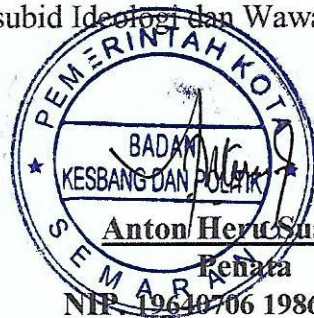
TANDA TERIMA PENYERAHAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Semarang dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ayulia Nur Rachmawati
Program Studi : Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya Universitas
Diponegoro Semarang 2019
Judul Observasi : “Makna Warak Ngendog Bagi Masyarakat Kota Semarang
(Kajian Antropologi Simbolik)”

Menyatakan Mahasiswa Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang tersebut telah melaksanakan Penelitian / Observasi lapangan dan menyelesaikan Penelitian / Observasi lapangan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Semarang, 02 September 2019
An. Kepala Badan Kesbangpol Kota Semarang
Kasubid Ideologi dan Wawasan Kebangsaan



Anton Heru Susapto

Rehata

NIP. 19640706 198607 1 002

Lampiran 5. Biodata Penulis

IDENTITAS DIRI	
Nama	Ayulia Nur Rachmawati
NIM	13060115140027
Tempat/Tanggal Lahir	Bogor / 17 Januari 1997
Pekerjaan	Mahasiswa
Instansi	Universitas Diponegoro / Fakultas Ilmu Budaya / Antropologi Sosial
Agama	Islam
Alamat Asal	Jl. Padurenan RT 01/08 No. 4 Kel. Pabuaran, Cibinong, Bogor 16916
Alamat Kos	Jl. Tembalang Baru VI No. 105, Tembalang, Kota Semarang
Hobi	Menari
Motto Hidup	New days, New missions, New goals, New success
KONTAK	
No Hp	085718512417
Id Line	Aynrchm
Email	ayulianurrachmawati@gmail.com
FB	Ayulia Nur Rachma
Twitter & Instagram	@aynrchm
Website/Blog	http://clapsite.blogspot.co.id/
RIWAYAT PENDIDIKAN	
2003-2009	SD NEGERI PABUARAN 7
2009-2012	SMP PUSPANEGARA
2012-2015	SMA NEGERI 2 CIBINONG
Sekarang	UNIVERSITAS DIPONEGORO
RIWAYAT PENCAPAIAN	

1. 2nd 3D Wall Magazine Japan Culture (2014)
2. Harapan 1 Debat Japan Culture (2014)
3. Harapan 3 Lomba Tari Tradisional (2014)
4. Dance Performer at Guest Lecturer (2015)
5. 20 besar Parum Param Budaya Universitas Udayana klaster LKTI (2017)
6. Dance Performer at International Service Seminar and Talkshow GREAT and Erasmus+ (2017)
7. Dance Performer at Opening Ceremony ASEAN 50th Celebration Day: ASEAN goes to Campus (2017)
8. Dance Performer at National Petro Seminar IMSO and Pertamina (2017)
9. Dance Performer at Bersatu Indonesia Festival by Tribun Jateng (2017)
10. 20 besar Terpilih Lomba Esai Airlangga Urban Social Community Award by Airlangga University (2018)
11. 1st Lomba Artikel Ilmiah Hari Anti Narkoba BNN dan Bakesbangpol DKI Jakarta (2019)

RIWAYAT ORGANISASI

No	Organisasi	Jabatan	Tahun
1.	English Club	Sekretaris	2010-2011
2.	Marching Band	Bendahara	2011-2012
3.	Rohis	Sekretaris div. Humas	2012-2013
4.	Japan Club	Ketua div. Humas	2012-2013
5.	KarangTaruna	Anggota Sie. Kemasyarakatan(Humas)	2012-2013
6.	BEM FIB UNDIP	Eksekutif muda - Sekretaris div. MIKAT	2016 – 2017
7.	KAWAN	Bendahara 2	2016 – 2017
8.	KAWAN	Bendahara 1	2017 – 2018
9.	Kab. Bogor Mengajar	Div. Kreatif	2017 – 2018
10.	BEM UNDIP	Sekretaris Bidang Harmonisasi Kampus	2018 – 2019

KETERAMPILAN

- (√) Desain Grafis (Photoshop, Corel Draw, Adobe Creative)
- (√) Video Editing (Filmora, Adobe Premier)
- (√) Website
- (√) Fotografi dan Videografi
- (√) Bahasa Asing (Inggris, Prancis, Korea)
- (√) Menari
- (√) Bermain Game